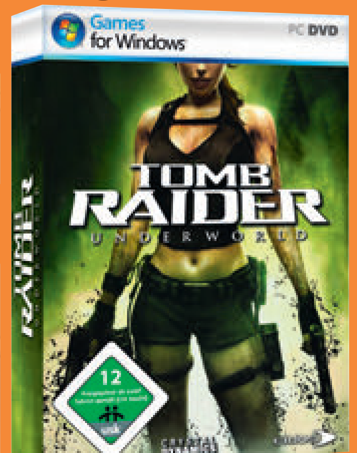



MIT VOLLVERSION AUF DVD

# TOMB RAIDER UNDERWORLD




**ACTION-HIT AUF HEFT-DVD**

Lara Crofts bislang bester PC-Auftritt: Grafisch und spielerisch grandioses Abenteuer!

**+ TOP-VIDEOS**

Portal 2, Anno 2070, Dungeon Siege 3

EXKLUSIVE SCREENSHOTS

# SKYRIM

Das Rollenspiel des Jahres auf 10 Seiten! Plus: Technikvergleich mit Oblivion + Exklusiv-Interview

## GROSSE SPECIALS

- Blizzard-Serie, Folge 3: Die Warcraft-Story
- So schützen Sie sich vor Hacks in Steam, WoW & Co.

ZWEI EXKLUSIVE STUDIOBESUCHE

# GUILD WARS 2

Online-RPG-Revolution – auch für Solospieler brillant!

ENDLICH ANGEKÜNDIGT

# ANNO 2070

Ubisoft verlegt die Aufbau-Serie in die nahe Zukunft – kann das gut gehen?

# STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Vor Ort gespielt: Biowares nächster Knaller







05/11 | € 5,50
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

# PORTAL 2

Valve-Hit im Test



# EDITORIAL

## Tor des Monats


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

**MITTWOCH | 9. März 2011**
Klare Ansage: Wer Valve-Spiele vor Release testen will, muss zu Valve kommen. Das war so bei **Left 4 Dead 2** und ist jetzt auch so im Falle von **Portal 2**. Seitdem vor sechs Jahren eine Raubkopie von **Half-Life 2** vorzeitig den Weg ins Netz fand, ist man bei Valve übervorsichtig und verschickt keine Testversionen mehr. Also setzen sich Robert Horn und Sascha Lohmüller in den Flieger und jetten nach Seattle. Nach ihrer Rückkehr wird diskutiert, gerechnet, argumentiert, abgewogen. Dann das Ergebnis: **Portal 2** heimst die höchste PC-Games-Wertung seit Einführung der Motivationskurve ein. Was dieses Spiel so genial macht, steht im Test ab Seite 84.

**MONTAG | 4. April 2011**
Kaum hat man die Überschrift der Pressemitteilung gelesen, geht der Blick unweigerlich auf den Kalender – sicherheitshalber. Denn was Ubisoft da heute mit **Anno 2070** ankündigt, wäre wenige Tage zuvor auch als astreiner (und gar nicht mal schlechter) Aprilscherz durchgegangen. Nach **Anno 1602**, **1503**, **1701** und **1404** wagt sich das Entwicklerteam von Related Designs an ein buchstäblich visionäres Szenario – die Welt im Jahr 2070. Adieu, ihr Holzfäller, Waidmänner, Steinmetze, Backstuben! Hallo, ihr Fotovoltaikproduzenten und Brennstoffzellenmanufakturen! PC-Games-Redakteur Peter Bathge hat das Studio besucht und sich erklären lassen, wie sich Ubisoft die Zukunft der **Anno**-Serie konkret vorstellt (Vorschau ab Seite 44, Video auf der Heft-DVD).

**SONNTAG | 10. April 2011**
Rollenspielfans fiebern dem 17. Mai entgegen – und sie haben allen Grund dazu, wie die ersten Kapitel von **The Witcher 2** belegen. Für den Vortest opfert Redakteur Felix Schütz sogar sein Wochenende, und zwar nicht nur deshalb, weil die Version zu einem denkbar späten Zeitpunkt eintrifft. Wird womöglich **Dragon Age: Origins** schon im nächsten Monat als Referenzspiel abgelöst? Mehr dazu ab Seite 74.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe und der besten Lara Croft aller Zeiten (Vollversion **Tomb Raider: Underworld** auf der Heft-DVD) wünscht Ihnen
**Ihr PC-Games-Team**

## HELDEN DER ARBEIT

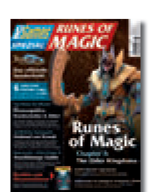


**Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.**
Wenn wir Ihnen verraten, dass es sich bei dieser Abbildung **nicht** um eine Fotomontage handelt, dann wissen Sie: Es gibt keinen Geeigneteren als Oliver „Olli Wan Kenobi“ Haake, den wir zum **The Old Republic**-Anspielen zu Bioware hätten schicken können. Als einziger Journalist eines deutschen Spielemagazins sah der Kollege unseres Schwestermagazins buffed in Austin/Texas die neueste Version des **Star Wars**-Online-Rollenspiels (Bericht ab Seite 28).

## AKTUELL IM HANDEL



**PC Games MMORE 5/11**
Jetzt kommt's ganz dicke: 148 Seiten stark ist die neue PC Games MMORE 5/11 – mehr Know-WoW geht kaum. Vor allem Paladine, Hexenmeister und Jäger kommen diesmal dank der umfangreichen Klassenguides auf ihre Kosten. Wer keine MMORE verpassen will, findet auf abo.pcgames.de attraktive Angebote.



**PC Games Runes of Magic: Das offizielle Magazin**
Chapter-4-Beilage zum Herausnehmen, sechs Item-Codes im Wert von 8 Euro und 100 Seiten Guides und Specials – all das erwartet die Leser der Ausgabe 05-06/11 des amtlichen RoM-Magazins. Das Heft ist ab sofort im Handel und bestellbar unter shop.computec.de

# INHALT 05/11

## AKTUELLES
ab Seite 8



## HARDWARE
ab Seite 129



### THEMA



## MAGAZIN
ab Seite 106



## MODS & MAPS
ab Seite 122



## SERVICE



## VORSCHAU
ab Seite 16



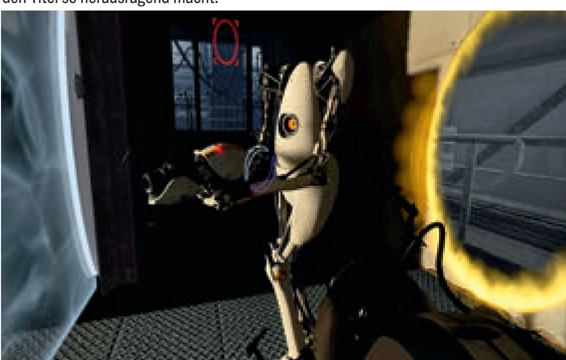
## WEITERE VORSCHAU-THEMEN:

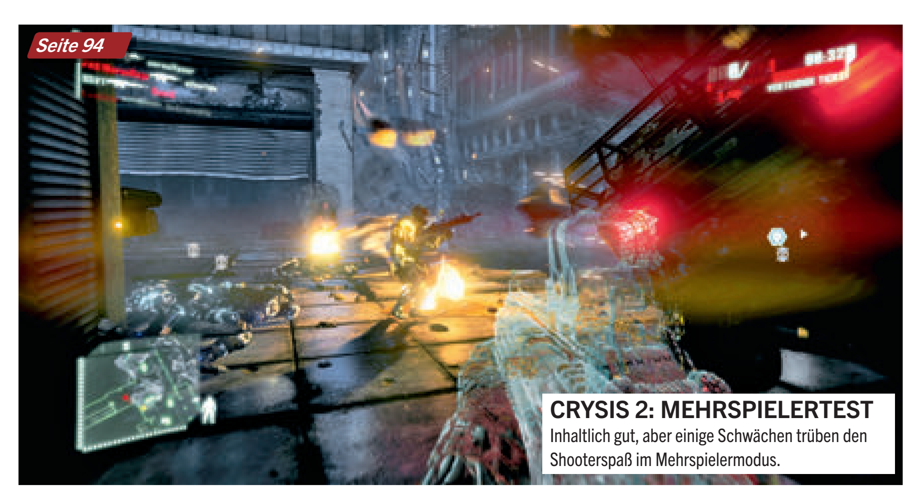
ab Seite 82




## PORTAL 2

Der exzellente Knobelspaß von Valve sorgt für eine absolute Traumwertung! Lesen Sie, was den Titel so herausragend macht!






## CRYSIS 2: MEHRSPIELERTEST

Inhaltlich gut, aber einige Schwächen trüben den Shooterspaß im Mehrspielermodus.




## IL2-STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER

Grafisch beeindruckende Fortsetzung der legendären Flugsimulationsreihe, leider sorgen (noch) viele Bugs für miese Pilotenlaune.




## LEGO STAR WARS 3: THE CLONE WARS

Spaßiger Ausflug ins **Lego Star Wars**-Universum, doch so richtig überzeugen kann uns der Titel nicht.




## DIE SIMS: MITTELALTER

Mit einem rollenspielartigen Konzept machen die Ritterabenteuer der **Sims** Spaß, dafür kommen bewährte Inhalte zu kurz.




## SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS

Schade, die an und für sich guten Ideen im Shooter gehen in der völlig katastrophalen Umsetzung des Spiels unter!

## SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

# Tomb Raider: Underworld




## Fakten zum Spiel im Überblick:

- Action-Adventure der traditionsreichen **Tomb Raider**-Serie mit der weltbekannten sexy Archäologin Lara Croft in der Hauptrolle
- Gelungene Mischung aus Rätseln, Kämpfen und Hüpfsequenzen
- Sieben umfangreiche Levels, die unter anderem nach Thailand und Mexiko führen
- Rasante Fahrzeugsequenzen mit Laras Motorrad
- Grafisch beeindruckende Darstellung von Schmutz und Wasser auf Laras Haut
- Großes Bewegungsrepertoire: Lara klettert, balanciert über Abgründe, benutzt ihren Enterhaken und springt von einer Säule zur nächsten
- Lange Spielzeit von rund 15 Stunden
- Versteckte Sammelgegenstände, die Extras wie neue Outfits freischalten
- Praktische Sonarkarte, die für Überblick in den Levels sorgt




**Packende Kämpfe**
Ein eindrucksvolles Sammelsurium an Schuss- und Schlagwaffen steht Lara zur Verfügung, um sich der aggressiven Tierwelt ebenso wie mystischer Kreaturen und feindlicher Söldner zu erwehren. Eine automatische Zielfunktion erleichtert die Gefechte für jene Spieler, die sich lieber auf das Klettern konzentrieren.



**Knackige Rätsel**
Neben Akrobatikeinlagen, bei denen Sie möglichst geschickt durch die Levels turnen, konfrontiert Sie **Underworld** auch immer wieder mit Logik-, Schalter- und Schieberätseln. Dem ein oder anderen Spieler mag es seltsam erscheinen, dass Lara regelmäßig auf jahrhundertealte Mechanismen stößt, die noch immer so reibungslos funktionieren wie am ersten Tag. Doch die fordernden Kopfnüsse und die Befriedigung nach der Lösung eines Rätsels wiegen solche Realismusmängel spielend auf.



**Hinterhältige Fallen**
In düsteren Gewölben und antiken Tempeln treffen Sie immer wieder auf Fallen, die Lara einen abrupten Tod bescheren, sei es durch Feuer, Stacheln oder aufeinander zudonnernde Felswände. Schnelligkeit und eine Portion Gehirnschmalz ist erforderlich, um diesen Maschinen zu entgehen. Wer diesen Gefahren trotzt, findet jedoch oft versteckte Artefakte, die Extras wie neue Kleidungsstücke und Konzeptzeichnungen aktivieren.

## INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion“ auf „Details“ und dann „Starten“ oder führen Sie im DVD-Hauptverzeichnis die Datei „Setup.exe“ aus.
- Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und wenden Sie die DVD, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- Wichtig: Starten Sie nicht die „Setup.exe“ aus dem „_PartFiles01“-Unterordner!

## SYSTEMANFORDERUNGEN

- CPU: Intel Pentium 3 GHz oder AMD 2,5 GHz
- Arbeitsspeicher: 1 GB RAM (Windows XP) oder 2 GB RAM (Vista, Windows 7)
- Grafikkarte: Nvidia Geforce 6800+ oder ATI X1600+
- Benötigter Festplattenspeicher: 7 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, Windows 7

**Tipps und Lösungshilfen zum Spiel finden Sie in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.**

**Abwechslungsreiche Schauplätze**
In **Tomb Raider: Underworld** kommen Sie in der Welt herum. Um nur einige Stationen zu nennen: Auf der Suche nach Thors Hammer verschlägt es Lara nach Mexiko, Thailand und sogar in den hohen Norden nahe Grönland. Auch ein Besuch im Croft'schen Herrenhaus in England steht auf dem Plan.

**Anspruchsvolle Geschicklichkeitspassagen**
Entwickler Crystal Dynamics hat der Protagonistin in **Underworld** mehrere neue Bewegungsmöglichkeiten spendiert. So kann Lara jetzt an manchen Stellen ihr Freeclimbing-Talent einsetzen. Auch der aus den Vorgängern bekannte Enterhaken sorgt für Mobilität.



**Wendungsreiche Geschichte**
Das Spiel beginnt mysteriös: Als Lara schlagen Sie sich durch das brennende Anwesen der Archäologin. Als die Dame des Hauses Ihren Freunden begegnet, feuern diese auf sie. In Rückblenden erfahren Sie, wie es dazu kam und was es mit Laras böser Doppelgängerin auf sich hat. Die Handlung weist viele Bezüge zu früheren **Tomb Raider**-Teilen auf und würzt das Szenario mit den für die Reihe bekannten mystischen Elementen.

MAX PAYNE 3

# Rockstar bricht das Schweigen





**MIT OHNE HAARE** | Diese zwei neuen Bilder sind alles, was ein Rockstar-Mitarbeiter vor kurzem im Internet twitterte. Dazu der Satz: „He´s coming".

Nach langer Sendepause gibt es nun endlich wieder ein Lebenszeichen vom kontrovers diskutierten Actionspiel **Max Payne 3**. So ist es durchaus wahrscheinlich, dass die Zeitlupenballerei um den New Yorker Cop Max Payne (der nun im brasilianischen Sao Paulo lebt) doch noch dieses Jahr in die Läden kommt.

Auffallend ist, dass Max, der auf bisherigen Bildern stets als Glatzkopf auftrat, auf den neuen Screenshots plötzlich wieder Haare hat. Ein Zugeständnis an die über den neuen Look erzürnten Fans? Unwahrscheinlich, denn die Geschichte von Max Payne erlebt allerlei Zeitsprünge, es wird Max also schlicht mit verschiedenen Frisuren geben. Die Bullet-Time, die die Vorgänger berühmt gemacht hat, wird es ebenfalls wieder geben, angeblich noch spektakulärer inszeniert. Die Comic-Sequenzen des Vorgängers haben die Entwickler allerdings dem neuen Stil angepasst und das neue Aussehen „Motion-Comic-Book-Look" getauft. Außerdem soll Max nun ein Deckungssystem nutzen und auch einen Mehrspielermodus wird es geben. ❑

Info: http://www.rockstargames.com/maxpayne3



**Robert meint:**
Ich bin es leid, immer nur aus dem Zusammenhang gerissene Bilder von **Max Payne 3** zu betrachten. Natürlich kann man über die Wahl des Schauplatzes und die Frisur von Max ausgiebig streiten, doch das wesentlich Wichtigere wissen wir bisher noch nicht: Wie spielt es sich? Wie gut ist die Story? Diese zwei Punkte waren es, die mich am Vorgänger gefesselt haben. Und diese zwei Punkte lassen sich eben auch nicht mit ein paar schnöden Screenshots wiedergeben. Ich glaube fest, dass die Rockstar-Mitarbeiter sehr genau wissen, was sie tun und dem Anspruch der Serie gerecht werden.

DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN

# Adventure statt RPG



**MARKTSCHREIER** | Andergast ist die verwinkelte Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs in Aventurien und der Ausgangspunkt Ihres Abenteuers.

Mit **Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten** arbeitet die Hamburger Spieleschmiede Deadalic Entertainment (**A New Beginning, A Whispered World**) an einem Adventure in Aventurien. Ein Spiel, in dem das Universum des Schwarzen Auges einmal nicht mit Rollenspielelementen wie Charakterwerten und ausgewürfelten Kämpfen, sondern mit Rätselketten gefüllt sein wird. Im April veröffentlichte Publisher Deep Silver erste Bilder. **Satinavs Ketten** kommt 2012 mit schicker Comic-Grafik in Full-HD (1920 x 1080 Pixel). Im Spiel lenken Sie das Schicksal des jungen Geron, der sich als Vogelfänger bei König Efferdan I. verdingt, um einer Krähenplage Herr zu werden. Die Biester sind ungewöhnlich aggressiv und greifen sogar Menschen an. Gerons Job entpuppt sich als unerwartet schwerer Auftrag und als erster Schritt in das größte Abenteuer seines Lebens, das ihn bis ans Ende des bekannten Aventuriens und darüber hinaus führt … ❑

Info: www.dsa-satinavsketten.de

Robert Horn

**„Die Rückkehr der Intelligenz: Einfach mal wieder Spaß haben."**

Ich verstehe all die Leute, die über **Crysis 2** meckern. Es ist nicht so spektakulär wie seinerzeit der Vorgänger, nicht mehr so hardwarefordernd, eben einfach nicht mehr so bahnbrechend. Und ach, diese Konsolenumsetzung, die merkt man ihm schon an. Aber ist das ein Grund, das Spiel nicht zu mögen, es nicht zu genießen? Ich habe **Crysis 2** jedenfalls mit Freude durchgespielt und das lag vor allem daran, dass ich endlich mal wieder etwas zu tun hatte. Wann haben Sie das letzte Mal einen Ego-Shooter gespielt, in dem Sie nicht strunzdoofe Wellen von Gegnern niedergemäht haben? Seien wir ehrlich, in dieser Hinsicht hat die **Call of Duty**-Reihe das Genre auf lange Jahre versaut, egal wie gut dabei die Inszenierung ist. In **Crysis 2** treffe ich endlich wieder auf Feinde, die mitdenken, mich fordern, mich taktisch handeln lassen und sich gerne auch mal doof anstellen. Aber das ist mir lieber als dieses abgedroschene Fließbandkanonenfutter anderer Shooter.

## HORN DES MONATS*
## SEBASTIAN STANGE



Sebastian Stange behauptete vergangene Ausgabe, dass einer der **Kingdoms of Amalur: Reckoning**-Entwickler auf den Namen Todd McFarlame höre. Wirklich lame war aber nur, dass Kollege Stange sich hier vertippt hatte, richtig wäre McFarlane. Damit Sebastian den Unterschied zwischen N und M lernt, ließen wir ihn die jeweiligen Duden-Sektionen auswendig lernen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

## PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

| Platz | Titel | Publisher | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Crysis 2 | Electronic Arts | Test in 04/11 | Wertung: 90 |
| 2 | Risen | Koch Media | Test in 11/09 | Wertung: 86 |
| 3 | Dragon Age 2 | Electronic Arts | Test in 03/10 | Wertung: 88 |
| 4 | Assassin's Creed: Brotherhood | Ubisoft | Test in 04/10 | Wertung: 90 |
| 5 | Battlefield: Bad Company 2 | Electronic Arts | Test in 04/10 | Wertung: 90 |
| 6 | The Witcher: Enhanced Edition | Namco Bandai | Test in 10/08 | Wertung: 87 |
| 7 | Mass Effect 2 | Electronic Arts | Test in 02/10 | Wertung: 88 |
| 8 | The Elder Scrolls 4: Oblivion | Take 2 | Test in 06/06 | Wertung: 89 |
| 9 | Dragon Age: Origins | Electronic Arts | Test in 12/09 | Wertung: 91 |
| 10 | Gothic 3 | Jowood | Test in 07/07 | Wertung: 81 |

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

## Abstimmen und gewinnen!

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

Auch in diesem Jahr verleihen wir im Rahmen der Gamescom unseren Videospiele-Preis BÄM!. Ab 1. Mai geht es in die heiße Phase: Nachdem die nominierten Titel feststehen, dürfen Sie abstimmen, welches Ihrer Lieblingsspiele mit dem Award ausgezeichnet werden sollte, denn nicht wir entscheiden über die Preisträger, sondern Sie, die Spieler. In diesem Jahr gibt es zudem eine Neuerung: Zur Wahl stehen nicht nur die besten Titel der vergangenen zwölf Monate, sondern auch Highlights, die erst noch erscheinen. Die Abstimmung finden Sie ab dem 1. Mai auf unserer Webseite und für Ihre Mühen werden Sie natürlich belohnt. Unter allen Teilnehmern verlosen wir attraktive Preise, beispielsweise Flachbildfernseher, Navigationssysteme und vieles mehr. Das Mitmachen lohnt sich also allemal! ❑

Info: www.bamaward.de

AIRLINE TYCOON 2

## Erste Bilder und Details

Anfang April veröffentlichte Kalypso endlich erste Bilder und Fakten zu dem für Ende 2011 angekündigten Nachfolger der beliebten Wirtschaftssimulation **Airline Tycoon**. Der Titel soll Flughäfen aus aller Welt enthalten, deren Passagieraufkommen sogar realistisch simuliert wird. Zudem müssen Spieler neben der fordernden Koordination von Flugzeiten auch auf die Konsequenzen von Zufallsereignissen wie den Ausbruch eines Bürgerkriegs achten. Mit Editoren können Sie die Flugzeuge außerdem ganz nach Ihren Vorstellungen anpassen. ❑

Info: www.airline-tycoon2.de



**WITZIG** | Die Entwickler von B-Alive bleiben dem parodistischen Stil der bisherigen Teile treu, was sich auch in der Optik widerspiegelt.

GERALT VON RIVA – DER HEXER

## Spannendes Heimkino für The-Witcher-2-Fans

Am 17. Mai erscheint endlich das wohl sehnlichst erwartete Rollenspiel des Jahres 2011: **The Witcher 2**. Für alle, die bestens vorbereitet in das Epos starten oder einfach mehr über die Hintergrundgeschichte von Hexer Geralt von Riva erfahren möchten, haben wir in diesem Monat einen besonderen Tipp: den Spielfilm **Geralt von Riva – Der Hexer**. 2001 verfilmte der Regisseur Marek Brodzki mit Michal Zebrowski (unter anderem **Der Pianist**) in der Hauptrolle die Romanvorlage aus der Feder von Andrzej Sapkowski. Die ursprünglich geplante TV-Serie wurde zugunsten der Kinoadaption zurückgestellt. Ein Jahr später lief **Der Hexer** aber dann auch als TV-Serie im polnischen Fernsehen. Nun, über acht Jahre später, erschien der Fantasy-Film endlich auch in Deutschland mit bester Ton- und Bildqualität auf DVD und stimmt Sie somit prima auf den Rollenspielkracher **The Witcher 2** ein.

Info: www.thewitcher.com






PC-GAMES-PC

## Neue Version erhältlich

Beim neuen PC-Games-PC setzen wir abermals nur auf hochwertige Retail- und nicht auf OEM-Komponenten. Bei der Komponentenauswahl wurde vor allem darauf geachtet, dass die Bauteile nicht laut sind. Trotzdem ist das Gerät dank des Core i5-2500 aus Intels neuer CPU-Generation voll spieletauglich. Auch die Geforce GTX 560 Ti ist der perfekte Preis-Leistungs-Tipp für Spieler und darf in diesem PC nicht fehlen. Die verbauten 8 GB DDR3-RAM sind zwar etwas überdimensioniert, doch bei den aktuell günstigen Speicherpreisen sicherlich keine Fehlinvestition. Beim Mainboard setzen wir auf die Asus-Platine P8H67 R.3.0. Diese unterstützt USB 3.0 sowie SATA 3. Alle Komponenten werden in einer Spezial-Edition vom Antec Three Hundred verbaut, dessen Innenraum schwarz lackiert wurde.



Dieser PC wird von Alternate gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 879 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 979 Euro erwerben. ❏

Info: www.pcgames.de/go/alternate

GOTHIC-REIHE

## Jowood verliert Lizenz

Ein mögliches **Gothic 5** könnte wieder bei den Erfindern der **Gothic**-Serie, Piranha Bytes, entstehen. Wie einer der Studiogründer, Mike Hoge, in einem Interview mit der Fanseite Gothicz.net bekannt gab, fallen die Rechte an der Rollenspielmarke nach der Fertigstellung von **Risen 2** zurück an Piranha Bytes. „Warum? Weil wir diese nur für einen bestimmten Zeitraum an unseren Ex-Publisher (Jowood, Anm. d. Red.) verkauft haben", so Hoge. Der derzeit insolvente Publisher Jowood könnte jedoch parallel dazu eine RPG-Reihe entwickeln, die dann eventuell unter dem Beinamen von **Gothic 4** liefe: **Arcania**. ❏

Info: www.gothicz.net

# Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

**Legende:** ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

| | SPIEL | GENRE | ANBIETER | RELEASE |
|---|---|---|---|---|
| | Age of Empires Online | Echtzeit-Strategie | Microsoft | 2011 |
| | Airline Tycoon 2 | Wirtschaftssimulation | Kalypso | Ende 2011 |
| | Alice: Madness Returns | Action-Adventure | Electronic Arts | 14. Juni 2011 |
| Seite 44 | Anno 2070 | Aufbau-Strategie | Ubisoft | Winter 2011 |
| | Arcania: Fall of Setarrif | Rollenspiel | Jowood | Nicht bekannt |
| | Batman: Arkham City | Action-Adventure | Warner Bros. | 21. Oktober 2011 |
| | Battlefield 3 | Ego-Shooter | Electronic Arts | Herbst 2011 |
| | Beyond Good & Evil 2 | Action-Adventure | Ubisoft | Nicht bekannt |
| | Bioshock Infinite | Ego-Shooter | 2K Games | 2012 |
| Seite 60 | Black Prophecy | Action-MMOG | Gamigo | 2011 |
| ▶ | Brink | Ego-Shooter | Bethesda | 13. Mai 2011 |
| Seite 68 | Call of Juarez: The Cartel | Ego-Shooter | Ubisoft | 3. Quartal 2011 |
| ▶ | Darkspore | Action-Rollenspiel | Electronic Arts | 28. April 2011 |
| | Dead Island | Action | Deep Silver | 2011 |
| | Defense of the Ancients 2 | Echtzeit-Strategie | Valve | 2011 |
| | Deep Black | Action | Just A Game | Mai 2011 |
| | Deponia | Adventure | Daedalic | 2011 |
| | Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden | Action-Rollenspiel | Warner Bros. | 2011 |
| | Deus Ex: Human Revolution | Action-Rollenspiel | Square Enix | 26. August 2011 |
| | Diablo 3 | Action-Rollenspiel | Blizzard | Nicht bekannt |
| | Dirt 3 | Rennspiel | Codemasters | 24. Mai 2011 |
| | Driver: San Francisco | Rennspiel | Ubisoft | 2011 |
| | DSA: Satinavs Ketten | Adventure | Deep Silver | 1. Quartal 2012 |
| Seite 34 | Duke Nukem Forever | Ego-Shooter | 2K Games | 10. Juni 2011 |
| Seite 56 | Dungeon Siege 3 | Action-Rollenspiel | Square Enix | 17. Juni 2011 |
| | End of Nations | Echtzeit-Strategie | Trion Worlds | 2011 |
| Seite 48 | Fable 3 | Rollenspiel | Microsoft | 20. Mai 2011 |
| | Fallout Online | Online-Rollenspiel | Interplay | Nicht bekannt |
| | Far Cry 3 | Ego-Shooter | Ubisoft | Nicht bekannt |
| | FEAR 3 | Ego-Shooter | Warner Bros. | Mai 2011 |
| | From Dust | Strategie | Ubisoft | 2011 |
| | Ghost Recon: Future Soldier | Ego-Shooter | Ubisoft | 2011 |
| Seite 38 | Guild Wars 2 | Online-Rollenspiel | NC Soft | Anfang 2012 |
| | Harveys neue Augen | Adventure | Daedalic | 2011 |
| | Haunted | Adventure | Jowood | 2. Quartal 2011 |
| | Hunted: Die Schmiede der Finsternis | Action-Adventure | Bethesda | 3. Juni 2011 |
| | I Am Alive | Action-Adventure | Ubisoft | Nicht bekannt |
| | Insane | Action | THQ | 2013 |
| | King Arthur 2 | Echtzeit-Strategie | Paradox Interactive | 3. Quartal 2011 |

| | SPIEL | GENRE | ANBIETER | RELEASE |
|---|---|---|---|---|
| | Kingdoms of Amalur: Reckoning | Rollenspiel | Electronic Arts | 2011/2012 |
| | Mass Effect 3 | Action-Rollenspiel | Electronic Arts | November 2011 |
| | Max Payne 3 | Action | Rockstar Games | Nicht bekannt |
| | Metal Gear Solid: Rising | Action | Konami | 2012 |
| | Metro 2034 | Ego-Shooter | THQ | 2012 |
| | Might and Magic: Heroes 6 | Runden-Strategie | Ubisoft | 23. Juni 2011 |
| | Mount & Blade: With Fire & Sword | Action-Rollenspiel | Paradox Interactive | 2. Quartal 2011 |
| ▶ | Mythos | Online-Rollenspiel | Frogster | 28. April 2011 |
| Seite 78 | Operation Flashpoint: Red River | Taktik-Shooter | Codemasters | 20. April 2011 |
| Seite 84 | Portal 2 | Geschicklichkeit | Electronic Arts | 22. April 2011 |
| | Prey 2 | Ego-Shooter | Bethesda | 2012 |
| | Rage | Ego-Shooter | Bethesda | 16. September 2011 |
| | Red Faction: Armageddon | Action | THQ | 31. Mai 2011 |
| | Resident Evil: Operation Raccoon City | Action | Capcom | 4. Quartal 2011 |
| | Risen 2 | Rollenspiel | Deep Silver | 2011 |
| | Saints Row: The Third | Action | THQ | 4. Quartal 2011 |
| | Spec Ops: The Line | Action | 2K Games | 2011 |
| | STALKER 2 | Ego-Shooter | Nicht bekannt | 2012 |
| | Starcraft 2: Heart of the Swarm | Echtzeit-Strategie | Blizzard | Nicht bekannt |
| Seite 28 | Star Wars: The Old Republic | Online-Rollenspiel | Lucas Arts/EA | Nicht bekannt |
| ▶ | Stronghold 3 | Echtzeit-Strategie | Take 2 | Sommer 2011 |
| | Sword of the Stars 2 | Strategie | Paradox Interactive | 3. Quartal 2011 |
| Seite 66 | TERA | Online-Rollenspiel | Frogster Interactive | 2011 |
| Seite 64 | The Cursed Crusade | Action | Dtp | 3. Quartal 2011 |
| | The Darkness 2 | Ego-Shooter | 2K Games | Herbst 2011 |
| Seite 18 | The Elder Scrolls 5: Skyrim | Rollenspiel | Bethesda | 11. November 2011 |
| ▶ | The First Templar | Action-Rollenspiel | Kalypso Media | 5. Mai 2011 |
| | The Secret World | Online-Rollenspiel | Funcom | 2012 |
| Seite 74 | The Witcher 2: Assassins of Kings | Rollenspiel | Namco Bandai | 17. Mai 2011 |
| | Thief 4 | Action-Adventure | Square Enix | Nicht bekannt |
| | Tomb Raider | Action-Adventure | Square Enix | Nicht bekannt |
| | Torchlight 2 | Action-Rollenspiel | Runic Games | Juli 2011 |
| | Trine 2 | Action-/Knobelspiel | Atlus | 2. Quartal 2011 |
| | Tropico 4 | Aufbau-Strategie | Kalypso | 25. August 2011 |
| | Warhammer 40k: Dark Millennium Online | Online-Rollenspiel | THQ | Nicht bekannt |
| | Warhammer 40k: Space Marine | Action | THQ | 2011 |
| | XCOM | Ego-Shooter | 2K Games | 2011 |
| | X Rebirth | Simulation | Deep Silver | 4. Quartal 2011 |



**WENIGER LINEAR** | Laut Entwickler Rocksteady spielen sich etwa 80 Prozent des Geschehens von **Batman: Arkham City** unter freiem Himmel in der offenen Spielwelt ab – im Gegensatz zum Vorgänger.



**NEUIGKEITEN** | id Software hat endlich die Spielzeit von **Rage** enthüllt: Im Durchschnitt soll man 15 Stunden benötigen, um den Abspann zu sehen – in der heutigen Zeit nicht schlecht für einen Shooter.

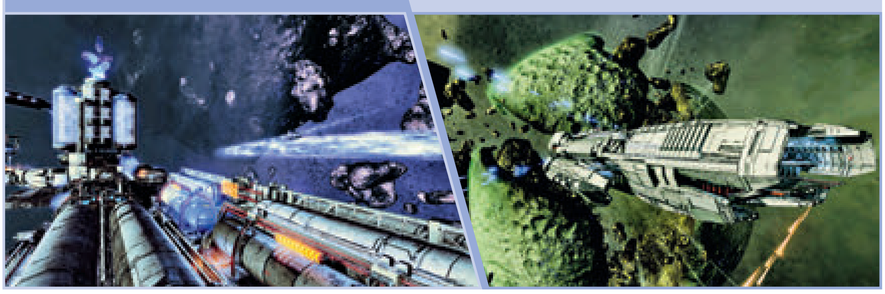


X REBIRTH

## Vierter Teil der Space-Sim angekündigt

Ein lebendiges Universum mit einer Vielzahl an Spielelementen verspricht Entwickler Egosoft für den vierten Teil der **X**-Reihe namens **X Rebirth**. Dort schlüpfen Sie in die Rolle eines jungen Draufgängers, der mit seiner bedächtigen Begleiterin eine wichtige Rolle für das Fortbestehen der Galaxie spielt, denn neue Feinde bedrohen die Welt der **X**-Spiele. Verpackt wird die Geschichte in actionreiche Kämpfe, ein ausgefeiltes Wirtschaftssystem und jede Menge Raum für die Erkundung der unendlichen Weiten – immerhin versprechen die Entwickler, dass **X Rebirth** Sie Dutzende Stunden beschäftigt. Als Erscheinungstermin gibt Publisher Deep Silver das 4. Quartal dieses Jahres an. ❑

Info: www.deepsilver.com



HELLBREED

## Gewinnspiel: Grafikkarten für Schreihälse

Es gilt als unhöflich, andere Menschen anzuschreien. Doch aus gegebenem Anlass bitten wir Sie darum, mit uns in erhöhter Lautstärke zu kommunizieren und sich dabei nicht zurückzuhalten. Denn Publisher Gameforge und PC Games suchen den besten Kampfschrei für einen der Gegner aus dem kostenlosen Browser-Action-Rollenspiel **Hellbreed**, den düsteren Blutritter. Senden Sie einen oder mehrere Ihrer bedrohlichsten, unflätigsten oder lustigsten Schreie in beliebigem Audio- oder Videoformat an gewinnspiel@pcgames.de und gewinnen Sie eine von zwei Grafikkarten. Mitmachen darf jeder PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Gameforge AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können wir nicht in bar ausbezahlen. Teilnahmeschluss ist Freitag, der 21. Mai 2011. ❑

Info: www.pcgames.de



**GRATIS-DIABLO** | **Hellbreed** erscheint im Mai und bietet Hack&Slay-Action aus isometrischer Perspektive.

**Das gibt es zu gewinnen:**
- Der beste Schrei taucht in **Hellbreed** auf; der Einsender erhält eine High-End-Grafikkarte, die Nividia Geforce 590 GTX.
- Unter allen Teilnehmern verlost Gameforge zudem eine Gainward GTX 460 GLH.





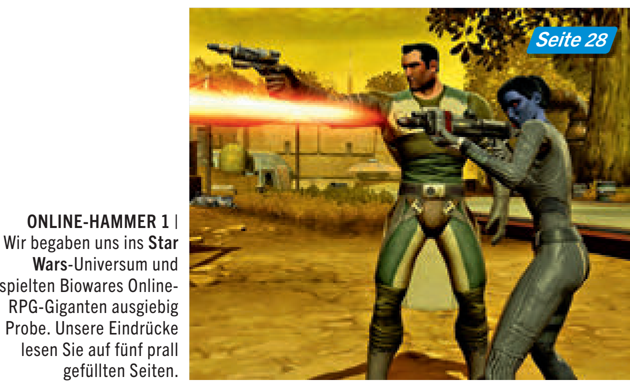

# VORSCHAU 05/11

## INHALT



ROLLENSPIEL

## STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



Seite 28

**ONLINE-HAMMER 1** | Wir begaben uns ins **Star Wars**-Universum und spielten Biowares Online-RPG-Giganten ausgiebig Probe. Unsere Eindrücke lesen Sie auf fünf prall gefüllten Seiten.

ROLLENSPIEL

## GUILD WARS 2



Seite 38

**ONLINE-HAMMER 2** | Online-Rollenspieler fühlen sich jetzt wahrscheinlich wie an Weihnachten und Ostern zusammen. Denn auch zum Rollenspiel-Großprojekt **Guild Wars 2** lesen Sie ab Seite 38 etliche neue Infos.

## MOST WANTED

**Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 13.04.10)**

1. **RISEN 2**
   Rollenspiel | Koch Media
   Termin: 2011
2. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM**
   Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 11.11.2011
3. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Namco Bandai
   Termin: 17.05.2011
4. **BATTLEFIELD 3**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: Herbst 2011
5. **MASS EFFECT 3**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: November 2011
6. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
7. **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**
   Action-Rollenspiel | Square Enix
   Termin: 26.08.2011
8. **GUILD WARS 2**
   Online-Rollenspiel | NC Soft
   Termin: Anfang 2012
9. **MAX PAYNE 3**
   Action | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
10. **BATMAN: ARKHAM CITY**
    Action | Warner Bros. Interactive
    Termin: 21.10.2011

## BRANDNEU UND NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, wenden wir ab sofort ein neues Artikelformat an: Den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

**Einschätzungsgrundlage**
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

**Positives & Negatives**
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

**Spielspaß-Prognose**
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Spielzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

**„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt"** *Stefan Weiß*

**WAS HABEN WIR GESPIELT?** Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene Sims-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

**HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN**

+ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
− Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
− Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
− Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

**WERTUNGSTENDENZ** 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.



# The Elder Scrolls 5: Skyrim

Von: Stefan Weiß

Bethesdas Rollenspielprojekt ist auf einem guten Weg, der bislang beste Teil der Serie zu werden. Warum, das verraten wir Ihnen auf den folgenden zehn Seiten!

Dohvakiin, „Dragonborn", Drachengeborener – diese Begriffe haben sich Rollenspiel-Fans förmlich ins Hirn gebrannt, seitdem Bethesda Softworks die Hauptfigur und damit Ihre Rolle im fünften Teil der **The Elder Scrolls**-Reihe ankündigt hat. Nach dem opulenten Trailer, der erste Spielszenen offenbarte, und den bisher bekannten Infos zum Spiel sind die Erwartungen von Spielern und Presse gleichermaßen riesengroß, steht Bethesda doch als Garant für exzellente Spiele. „Die Stärken der Vorgänger **Morrowind**, **Oblivion** und des postapokalyptischen **Fallout 3** zu vereinen", ist das erklärte Ziel des Entwicklerteams und bislang deutet vieles darauf hin, dass dieses ambitionierte Projekt auch gelingen könnte.

**Der König von Skyrim ist tot!** – In dem von massiven Gebirgszügen durchzogenen Land, eingebettet zwischen Vvardenfell (der Schauplatz von **Morrowind**) und Cyrodiil (die Welt in **Oblivion**), droht dem Volk der Nord der Ausbruch eines Bürgerkriegs. Diese wikingerähnliche Menschenrasse durfte man auch schon in den Vorgängern spielen und kennenlernen, in **Skyrim** steht sie im Mittelpunkt der Ereignisse. Die neun Regionen des eisigen Landes standen traditionsgemäß unter der Führung je eines starken Familienclans; an der Spitze wachte der königliche Monarch über das Wohl des Reiches. Doch das System hielt nicht stand. Gewählte Konzile übernahmen die Führung, überwarfen

sich mit der Zeit untereinander und inzwischen haben die Clans damit begonnen, die Messer zu wetzen. Jetzt, da die Krise mit dem Ableben des Königs ihren Höhepunkt erreicht, tauchen auch noch die Drachen auf, genau wie es die Schriften der „Elder Scrolls“ vorausgesagt haben!

Mit diesem geschichtlichen Hintergrund, der den Spieler rund 200 Jahre nach den Ereignissen in **The Elder Scrolls 4: Oblivion** ins Geschehen einführt, zimmern die Entwickler die perfekte Fantasy-Bühne für angehende Helden. Doch zunächst lernen Sie die Spielwelt aus einem anderen Blickwinkel kennen: Wie für die Spielserie typisch, starten Sie in einer Zelle, in der Sie vor sich hin vegetieren. Warum, das wissen Sie nicht. Um Ihren Charakter zu generieren, hat Bethesda zehn wählbare Rassen vorgesehen. Welche das genau sind, ist noch nicht bekannt. Wir gehen aber davon aus, dass neben den Nord (in deren Heimat **Skyrim** ja spielt) auch andere aus der **The Elder Scrolls**-Reihe bekannte Vertreter wie Dunkel- und Waldelfen oder Bretonen enthalten sein werden. Fraglich ist, ob exotische Rassen wie die katzenartigen Khajiit und die echsenähnlichen Argonier den Weg ins eisige Skyrim finden. Möglich wäre es, schließlich entspricht die Größe der Welt in etwa der von **Oblivion**. Somit wäre genügend Raum vorhanden, um in der abwechslungsreichen Landschaft, die neben gewaltigen Bergen auch Sumpf-, Wald- und Tundra-Abschnitte bietet, solche Exoten anzusiedeln.


**HELDENGEFÜHLE** | Mit scharfem Schwert setzen Sie in **Skyrim** Ihren Widersachern zu – die dabei auftretenden Splattereffekte scheinen aber nicht so explizit wie in **Fallout 3** genutzt zu sein. In Bethesdas postapokalyptischem Rollenspiel flogen zudem auch Gliedmaßen durch die Gegend.

> „Wir wollen das bestmögliche Einzelspieler-Erlebnis bieten.“
>
> Todd Howard, Game Director bei Bethesda

**Einzigartig soll sie werden**, die Spielwelt, in der Sie sich in rund 50 Levelstufen vom Gefangenen zum Helden mausern. Bethesda hält dabei an seinem „Open-World-Prinzip“ fest. Es bleibt Ihnen überlassen, wie und wann Sie dem Verlauf der rund 20 Spielstunden dauernden Hauptgeschichte folgen, sich mit unzähligen Nebenquests befassen, einfach nur die Gegend erkunden, um beispielsweise Zutaten für Alchemie-Rezepte zu sammeln, oder in einen Dungeon hinabsteigen, der mit mächtigen Gegnern und reicher Beute lockt.

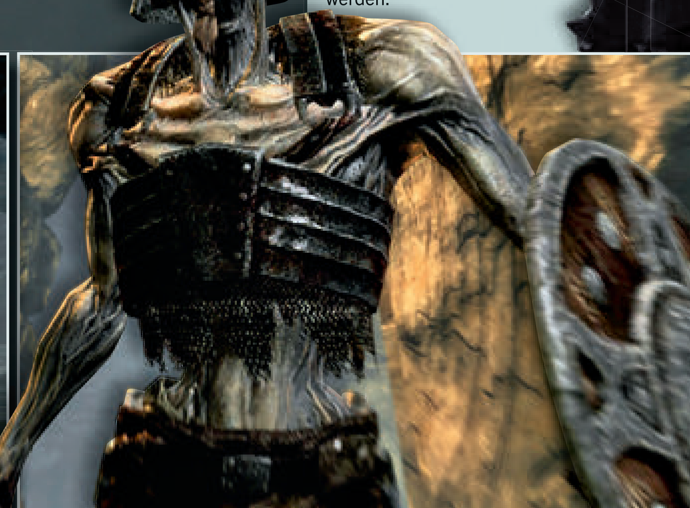
In den Vorgängerspielen nutzte Bethesda neben von Hand designten Abschnitten automatisch generierte Areale, was auf Dauer nur wenig Anreiz bot, die riesigen Gebiete ausgie-

## LAST MINUTE!

**Diese Seite war schon druckfertig, als wir noch neue Details erhielten, die wir extra noch für Sie eingebaut haben:**

- weibliche Spielerfigur möglich
- Schlösserknacken als Minispiel
- zusätzlich zu den fünf Städten gibt es acht bis neun Siedlungen
- sehr viele Items im Spiel
- Spieler kann Häuser kaufen
- Anbindung an soziale Netzwerke (Facebook) geplant
- Vertonung mit vielen verschiedenen (auch berühmten) Sprechern
- verschiedene Verhaltensmodi für die KI geplant
- es wird Kinder in der Spielwelt geben (wie in **Fallout 3**)
- rund 24 Zauber mit über 60 Kombinationen
- Drachenschreie lassen sich dreimal aufwerten und müssen für den Einsatz aufgeladen werden.


**ENTDECKERDRANG** | Finstere Dungeons und Höhlen gehören zu einem ordentlichen **The Elder Scrolls**-Spiel dazu. In **Skyrim** gibt es 120 an der Zahl, alle einzigartig designt. Und Überraschungen warten hinter jeder Tür …

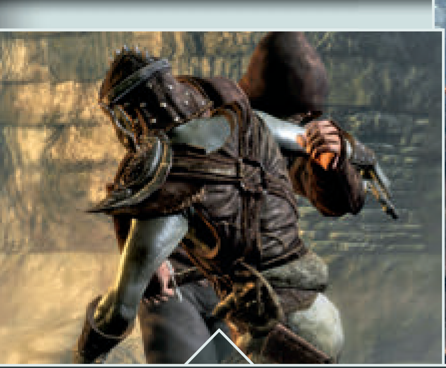

**GRUSELIG** | … etwa hier – ein anfangs simpel klingender Auftrag führt tief in einen Dungeon hinab, in dem sich die finsteren Untoten-Krieger der Draugr auf uns stürzen.

## GOTT GAB IHNEN ZWEI HÄNDE: SO BENUTZEN SIE BEIDE ZUM KÄMPFEN UND ZAUBERN!



**LASSEN SIE SICH VERZAUBERN**
Magie spielt eine große Rolle in **Skyrim** und endlich gibt es auch ein paar Details zu den Sprüchen, die im Spiel enthalten sein werden: Beispielsweise der Verteidigungszauber „Schild", der den Charakter mit einer Schutzhülle umgibt. Neu hinzugekommen ist die „Eisfalle", die einen Gegner einfriert, sobald dieser sie auslöst. Mit „Schutzkreis" stoßen Sie Feinde in Ihrer Sichtlinie einfach weg und mit „Raserei" stacheln Sie Gegner gegeneinander auf.

**VERBESSERTE ZIELAUTOMATIK**
In den Vorgängerspielen war es mitunter schwierig, ein Ziel mit Pfeil und Bogen ordentlich anzuvisieren. Im Nahkampf konnte es dagegen passieren, dass man ungewollt einen befreundeten NPC traf, der daraufhin höchst sauer reagierte. In **Skyrim** kommt eine Art „Magnet-System" zum Einsatz: Sobald Sie sich mit dem Cursor Ihrem gewünschten Ziel genügend nähern, wird es fest anvisiert. Dadurch sollen unerwünschte Fehlangriffe vermieden und Fernkampf oder Magieeinsatz effektiver werden. Ob und wie man zwischen mehreren Zielen umschalten oder ob man die Funktion optional auch deaktivieren kann, das ist noch nicht bekannt.



**TAKTISCH ODER BRACHIAL?**
Allein Ihre Spielweise bestimmt, mit welchen Waffen und Taktiken Sie Ihren Charakter am effektivsten spielen. Für alle Waffenfertigkeiten gibt es jede Menge Zusatztalente (Perks), von denen Sie bei einem Levelaufstieg eins herauspicken. Außerdem verbessern Sie einen bestimmten Waffenskill, je häufiger Sie ihn einsetzen.

**Kämpfe in Skyrim sollen sich so intensiv wie nie zuvor in der Rollenspielreihe anfühlen. Dafür haben sich die Entwickler eine pfiffige Zweihandsteuerung ausgedacht.**

Bisher war es in Rollenspielen üblich, seinen Charakter mit verschiedenen Gegenständen, etwa zwei Dolchen oder Schwert und Schild, in je einem dafür vorgesehenen Inventarfeld pro Hand auszurüsten. Beide Hände dann während eines Kampfes im Spiel unabhängig von einander zu benutzen, war jedoch nicht möglich.

**Dies wird sich mit Skyrim ändern,** denn hier lassen sich beide Hände einzeln steuern, auf dem PC soll das einfach mit zwei Maustasten möglich sein. Ziel ist, dem Spieler damit mehr taktische Möglichkeiten und Kombinationen zu erlauben. Als Magier beispielsweise können Sie beide Hände mit unterschiedlichen Zaubern belegen oder Sie verstärken einen Spruch, in dem Sie ihn auf beide Hände legen. Selbst die Variante, mit einer Hand eine Waffe zu schwingen und mit der anderen zu zaubern, ist gegeben.

**Wer im Kampf blocken will,** muss zwingend einen Schild tragen oder eine zweihändige Waffe führen. Jeder Waffentyp im Spiel soll sich anders anfühlen und erlaubt spezielle Finishing-Moves. Sogar die Art der Gegner hat Einfluss auf die möglichen Spezialmanöver. Für seltene und einzigartige Waffen haben sich die Entwickler noch ein zusätzliches Schmankerl ausgedacht. Solche Heldenwerkzeuge besitzen mächtige, versteckte Fähigkeiten, die Sie erst anwenden dürfen, nachdem Sie die Waffe entsprechend ausprobiert haben.


**KINDERSCHRECK** | Im Vergleich zu den Vorgängern wirkt **Skyrim** erwachsener, düsterer, was man auch beim Design der Monster merkt. Diese Untoten sehen wirklich zum Fürchten aus.

big zu erkunden. So verlor man beispielsweise in **Morrowind** über kurz oder lang die Lust, jede Festung und jeden Dungeon aufzusuchen, wodurch einem seltene Waffen oder andere wertvolle Ausrüstung durch die Lappen gingen oder man ganze Questreihen verpasste. Auch bei **Oblivion** langweilte man sich zu schnell in zu vielen identisch aussehenden Gängen, Ruinen und Höhlen.

Die in **Skyrim** enthaltenen 120 Dungeons entstehen dagegen komplett von Hand modelliert. Das gilt auch für die übrige Spielwelt. Die Levelgestalter wollen neue, aber auch aus der Serie bekannte Architektur nutzen, Kenner von **Morrowind** etwa erwartet die Rückkehr der mystischen Dwemer-Ruinen. Zur Erinnerung: Die Dwemer (fälschlicherweise oft als Zwerge bezeichnet) stellten in der Geschichte der **The Elder Scrolls**-Spiele eine technologisch hoch entwickelte Rasse dar. Dementsprechend verfügten sie über seltsam anmutende Apparate und sogar Dampfmaschinen. Klar, dass man in solchen Ruinen wertvolle Hinterlassenschaften in Form fantastischer Waffen und Rüstungen finden konnte.

Während die Ortschaften in **Oblivion** überwiegend den gleichen, mittelalterlichen Stil aufwiesen, sollen die Ansiedlungen in **Skyrim** wieder für mehr Exotik sorgen, so wie es noch in **Morrowind** mit seinen Riesenpilzwäldern oder den bizarr anmutenden Elfengebäuden der Fall war. Jede der fünf großen Städte im **Skyrim** soll ein ausgefallenes Flair besitzen. Riverwood etwa ist ein ländliches Städtchen, in dem grob gezimmerte Blockhäuser, inklusive der dazu passenden Sägemühle, stehen.

Die Stadt Markarth hingegen ist eine wuchtige, in Fels gehauene Festungsanlage, in der Gebäude auf schwindelerregenden Klippen stehen und Wasserfälle für eine atemberaubende Kulisse sorgen.

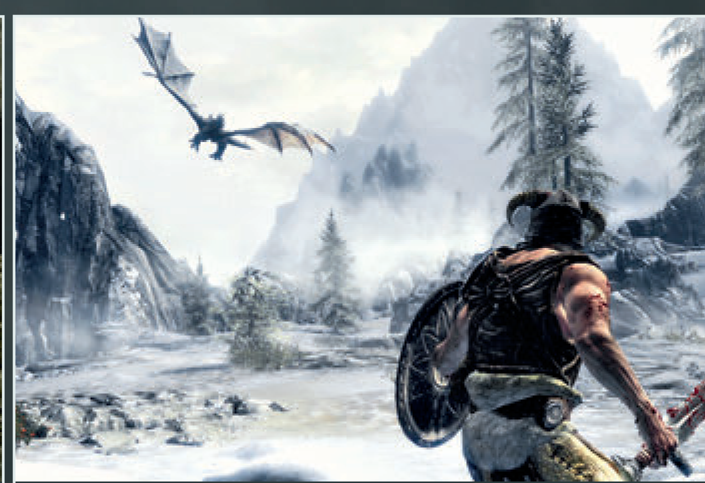
Richtig geschäftig geht es in Haarfingar zu, einer an der Küste gelegenen Hafenstadt. Sogar die aus der Serie bekannten Dunmer, auch Dunkel-Elfen genannt, bekommen eine eigene Siedlung mit dazu passendem, düsterem Stil spendiert.

Die verschiedenen Nord-Fraktionen, die Sie im Lauf Ihrer Abenteuer aufsuchen, besitzen alle ein individuelles Design, unterschiedliche Kleidungsstile und Farben, sodass man als Spieler das Gefühl bekommen soll, sich zwischen wirklich unterschiedlichen Gruppierungen zu bewegen.

**Die Städte bieten allerlei** Betriebsamkeit und es gibt viel zu entdecken. In Tavernen lassen sich beispielsweise Gespräche der Besucher belauschen, Sie erfahren dort die neuesten Gerüchte und erhalten Informationen, die Sie im Spiel verwenden können. Questgeber warten mit lukrativen Aufträgen auf Sie, insgesamt sollen Tavernen eine viel wichtigere Rolle im Spiel

Lesen Sie weiter auf Seite 24


**MUSKELPROTZ** | Als wahres Kraftpaket dargestellt, erinnert Ihre Figur, der Dohvakiin, ein wenig an den Buch- und Filmbarbaren Conan, den einst Arnold Schwarzenegger auf der Leinwand verkörperte.


**ACHTUNG, TIEFFLUG** | Drachenangriffe können in **Skyrim** überraschend stattfinden. Sie sollten also stets den Himmel im Blick behalten und immer auf der Hut sein!

# DAS LEISTET DIE CREATION-ENGINE

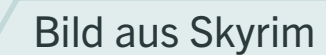
**Schon während der Entwicklung von Fallout 3 bastelte das Technikteam des Entwicklers Bethesda am Grundgerüst für eine neue Engine.**

„Richtig losgehen konnte es aber erst, nachdem **Fallout 3** fertiggestellt war“, erklärte Bethesdas Game Director Todd Howard in einem Interview. Zunächst erstellten die Entwickler eine lange Liste an Dingen, die sie technologisch verändern wollten. Als Hauptpunkte kristallisierten sich dann die Bereiche Rendering, Bewegung, Wegfindung, Beleuchtung, Schatten, Interface, Scripting sowie die Darstellung von Bäumen, Büschen und Laub heraus. Bethesda nutzt das von Havok entwickelte Animationssystem Havok Behaviour und auch die bekannte Havok Physikengine kommt zum Einsatz. Direct X 11 werde leider nicht in vollem Umfang von der Engine genutzt, so die Entwickler, sodass man wahrscheinlich auf bestimmte Shader- und andere Effekte verzichten müsse. Umso mehr darf sich die Modding-Community freuen, denn wenn **Skyrim** im November erscheint, wird auch das Editor Creation-Kit verfügbar sein, das vom Aufbau her dem Editor von **Oblivion** ähnelt.

Bild aus Skyrim

**OBERFLÄCHEN-DETAILS**
Die Darstellung von Hautoberflächen sieht sehr gut aus. Muskelstränge, Adern, Narben, Falten, alles ist deutlich erkennbar, wirkt plastisch und detailliert. Auch Waffen und Ausrüstung erscheinen viel realistischer als noch in **Oblivion**. Dem hier gezeigten Helm beispielsweise sieht man sein Alter und die Abnutzung förmlich an.

Bild aus Skyrim




**WINDSPIELE**
Luftbewegung soll in **Skyrim** korrekt simuliert werden. Das heißt, dass sich Bäume, Äste und Bodenpflanzen unterschiedlich verhalten werden, je nachdem, wie der Wind auf die einzelnen Objekte einwirkt. Doch damit nicht genug: Die Windbewegung lässt auch Wasseroberflächen kräuseln und sorgt schließlich für eine dynamische Wellenbewegung.

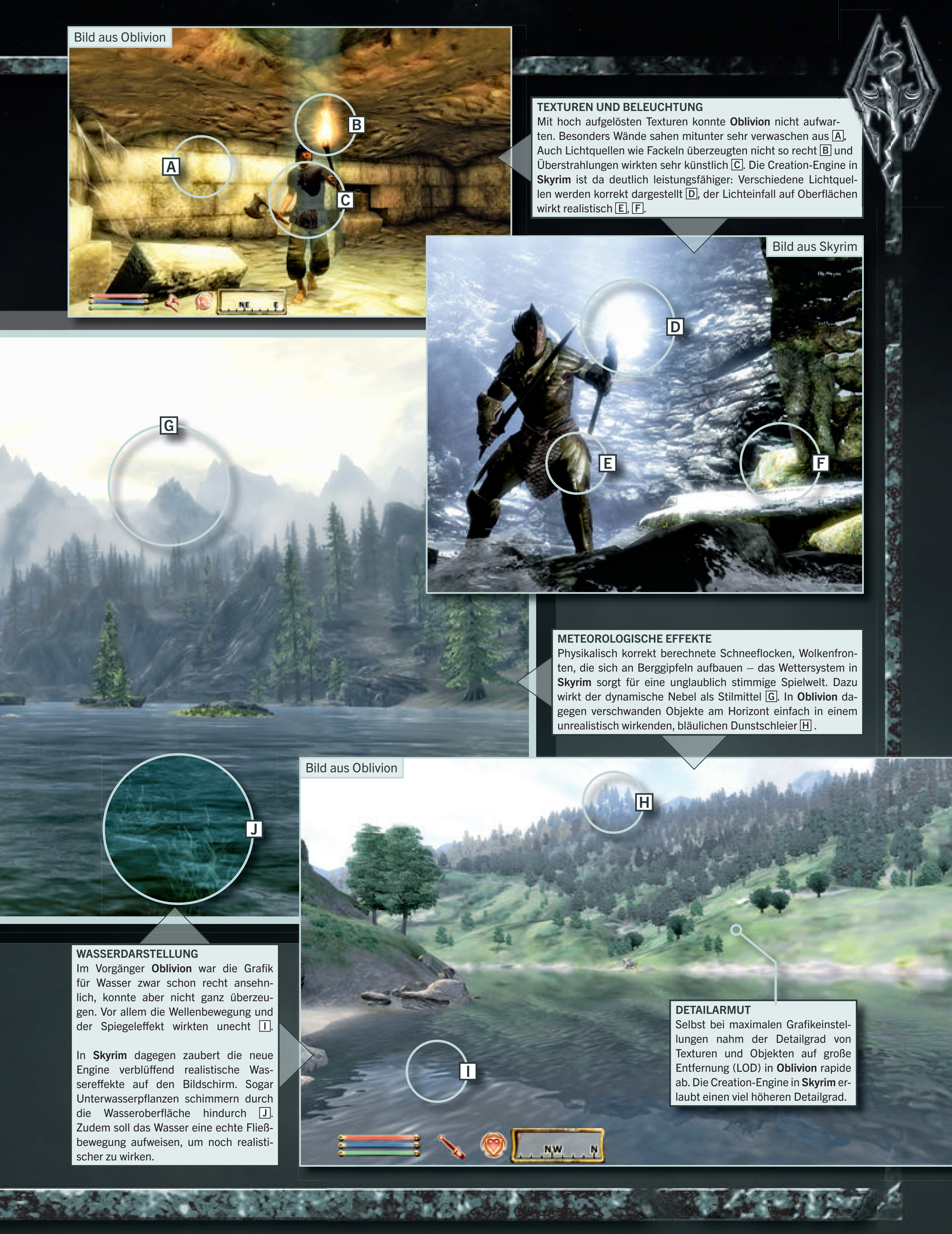


Bild aus Skyrim



Bild aus Oblivion

**VEGETATION UND SCHATTEN**
Die Speed-Tree-Technologie in **Oblivion** konnte zwar viele Bäume darstellen, diese sahen aber oft gleich aus [K]. Von dynamischen Schatten, etwa auf dem Rücken der Figuren, war noch nichts zu entdecken [L]. Ein Birkenwald in **Skyrim** dagegen sieht fantastisch aus, Laub und Rinde der Bäume werden perfekt dargestellt [M] und auf dem sich vorsichtig bewegenden Charakter kommen dynamische Schatten zum Einsatz [N].




**TEXTUREN UND BELEUCHTUNG**
Mit hoch aufgelösten Texturen konnte **Oblivion** nicht aufwarten. Besonders Wände sahen mitunter sehr verwaschen aus [A]. Auch Lichtquellen wie Fackeln überzeugten nicht so recht [B] und Überstrahlungen wirkten sehr künstlich [C]. Die Creation-Engine in **Skyrim** ist da deutlich leistungsfähiger: Verschiedene Lichtquellen werden korrekt dargestellt [D], der Lichteinfall auf Oberflächen wirkt realistisch [E], [F].

**METEOROLOGISCHE EFFEKTE**
Physikalisch korrekt berechnete Schneeflocken, Wolkenfronten, die sich an Berggipfeln aufbauen – das Wettersystem in **Skyrim** sorgt für eine unglaublich stimmige Spielwelt. Dazu wirkt der dynamische Nebel als Stilmittel [G]. In **Oblivion** dagegen verschwanden Objekte am Horizont einfach in einem unrealistisch wirkenden, bläulichen Dunstschleier [H].

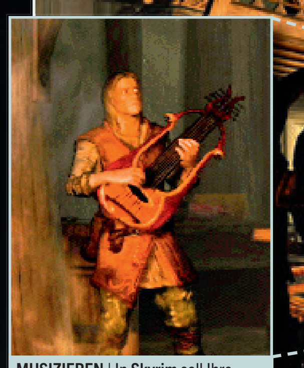
**WASSERDARSTELLUNG**
Im Vorgänger **Oblivion** war die Grafik für Wasser zwar schon recht ansehnlich, konnte aber nicht ganz überzeugen. Vor allem die Wellenbewegung und der Spiegeleffekt wirkten unecht [I].

In **Skyrim** dagegen zaubert die neue Engine verblüffend realistische Wassereffekte auf den Bildschirm. Sogar Unterwasserpflanzen schimmern durch die Wasseroberfläche hindurch [J]. Zudem soll das Wasser eine echte Fließbewegung aufweisen, um noch realistischer zu wirken.

**DETAILARMUT**
Selbst bei maximalen Grafikeinstellungen nahm der Detailgrad von Texturen und Objekten auf große Entfernung (LOD) in **Oblivion** rapide ab. Die Creation-Engine in **Skyrim** erlaubt einen viel höheren Detailgrad.

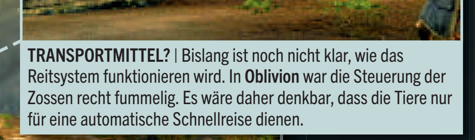
## DAS KÖNNTE ES GEBEN: DETAILS IN DER SPIELWELT LASSEN UNS SPEKULIEREN ...

**Wir haben uns einige der Screenshots mit der Lupe angesehen und sind dabei auf interessante Details gestoßen.**

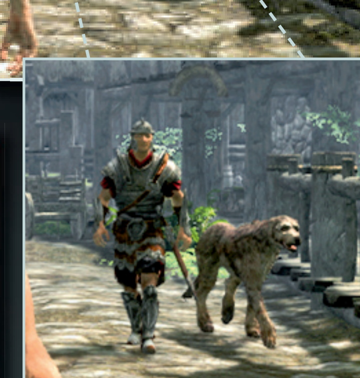




**MUSIZIEREN** | In **Skyrim** soll Ihre Figur am alltäglichen Leben der Bewohner teilhaben. Ob sich dabei auch Instrumente spielen lassen?



**TRANSPORTMITTEL?** | Bislang ist noch nicht klar, wie das Reitsystem funktionieren wird. In **Oblivion** war die Steuerung der Zossen recht fummelig. Es wäre daher denkbar, dass die Tiere nur für eine automatische Schnellreise dienen.



**BEGLEITTIERE** | In **Fallout 3** konnten Sie einen Hund zum Weggefährten haben. Ob das auch in **Skyrim** möglich sein wird? Immerhin zeigt das Bild, dass es Haustiere im Spiel geben wird.

einnehmen als in den Vorgängern. Für Fans klassischen Rollenspiels sicher ein Leckerbissen, denn schon bei alten Pen&Paper-Varianten gehörte ein Besuch in einer Taverne einfach zum Spielerlebnis dazu. Aber auch bei Händlern und anderen Bewohnern lohnt sich der Besuch, um so an neue Aufgaben zu gelangen. Bereits bei den Dialogmöglichkeiten soll der Spieler erkennen, ob ein NPC interessant sein könnte oder nicht. Wichtige Charaktere sind dafür aufwendiger vertont, unwichtige Passanten lassen höchstens einen Satz zur Begrüßung fallen.

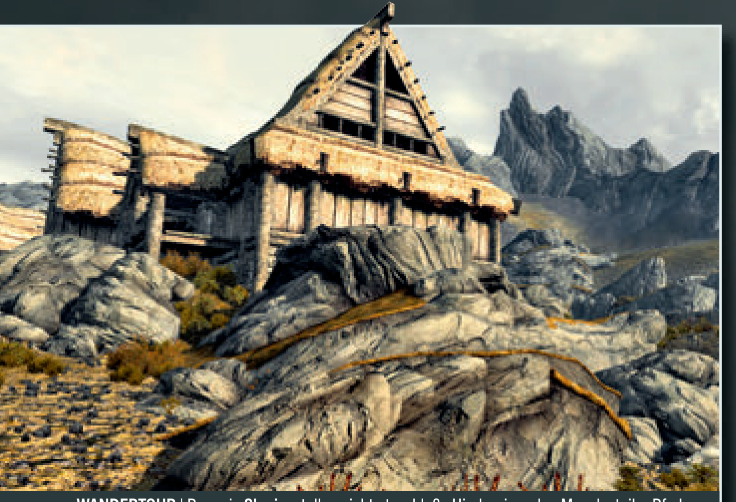
Damit die Städte lebendig wirken, hat Bethesda deutlich mehr Verhaltensmuster für die Bewohner eingebaut. In **Oblivion** konnte jeder NPC nur eine Handvoll unterschiedlicher Dinge tun, in **Skyrim** sollen es über 20 verschiedene Tätigkeiten sein. Sie können den Einwohnern folgen und deren Gewohnheiten studieren, in deren Häuser einbrechen (und mit den Konsequenzen leben). Ihre Verhaltensweisen wirken sich direkt im Spiel aus, ein Questgeber, der sauer auf Sie ist, wird Ihnen deutlich weniger Informationen geben als jemand, der Sie gut leiden kann. Ja es ist sogar möglich, dass Ihr Auftraggeber Sie ein Stück des Weges begleitet, um Sie auf die richtige Spur zu bringen.

Dieses „Ich mag dich, ich mag dich nicht“-System sorgte in **Morrowind** mitunter für Probleme. Dort konnte es passieren, dass man wichtige Quests nicht annehmen oder abschließen konnte, wenn man vorher bestimmte NPCs zu sehr beleidigt und gegen sich aufgebracht hatte.

Wer sich innerhalb von Städten sicher aufgehoben fühlt, muss in **Skyrim** mit Überraschungen rechnen. Denn laut Bethesda wird die allgegenwärtige Bedrohung durch mächtige Drachen nicht nur in der Wildnis zu spüren sein. Die geflügelten Monster sind sogar in der Lage, Städte direkt anzugreifen, und das ohne fest vorgegebene Skript-Ereignisse. Wie genau sich das im Spiel auswirkt und welche Konsequenzen ein solcher Drachenangriff nach sich zieht, wissen wir noch nicht, aber die Idee klingt für sich genommen schon höchst spannend!

Auch über die genaue Anzahl der im Spiel vorhandenen Drachen gibt es noch keine verlässliche Aussage. Todd Howard, der Game Director von Bethesda, meinte dazu in einem Interview: „Wir werden definitiv mehrere verschiedene Drachen im Spiel haben. Einige Zusammenstöße mit ihnen sind geskriptet, andere von zufälligen Faktoren und von der Spielweise des Charakters abhängig. In einem Testspiel wurde ich beispielsweise von drei Drachen gleichzeitig gejagt, was definitiv zu viel für einen Spieler ist. Ob es am Ende des Tages rund ein Dutzend Drachen oder ein Vielfaches davon werden ... lasst euch überraschen.“ – Danke Todd, das werden wir mit Sicherheit.

**Manche Ideen der Entwickler** klingen fast zu gut, um wahr zu sein. So

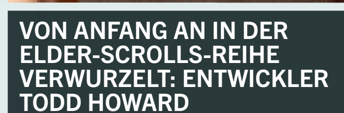


**WANDERTOUR** | Berge in **Skyrim** stellen nicht etwa bloße Hindernisse dar. Manch steiler Pfad führt zu versteckten Dungeons oder zu Ansiedlungen wie diesem malerischen Gehöft.

INTERVIEW MIT **TODD HOWARD**

# „Die Mod-Szene hat viel für den Fortbestand unserer Spiele getan."

**PC Games:** Jeder Rollenspieler hat sich den 11.11.2011 dick im Kalender markiert. Wie erklärt ihr es den Spielern, falls ihr eventuell feststellen müsstet, dass ihr den Erscheinungstermin nicht einhalten könnt?
**Howard:** „Nun, wir gehen erst mal nicht von einem ‚eventuell' aus. Natürlich kann immer etwas Unvorhergesehenes passieren, aber derzeit sind wir sehr zuversichtlich, **Skyrim** bis zum geplanten Termin für alle Spieler verfügbar zu haben."
**PC Games:** Eure Spiele **Fallout 3**, **Oblivion** und **Morrowind** besitzen eine große Mod-Community. Wird es auch in **Skyrim** die Möglichkeit geben, neue Landschaften, Quests und derlei Dinge zu erstellen?
**Howard:** „Definitiv ja. Die Mod-Szene hat so viel dafür getan, dass unsere Spiele über eine so lange Zeit gespielt werden. Sie haben sie zu ihren Projekten gemacht, und das wollen wir auch mit **Skyrim** erreichen. Wir unterstützen sie daher mit unseren Editor-Tools so viel wie möglich.
**PC Games:** Glaubst du, es wäre ein lohnenswertes Projekt, eure jetzt verfügbare Technologie zu nutzen, um Klassiker wie **Daggerfall** oder **Arena** als Remake wiederauferstehen zu lassen?
**Howard:** „Nein, ich glaube nicht, dass man solche Projekte noch mal wiederholen kann. Ein Teil des Charmes von **Arena** und **Daggerfall** ist unweigerlich mit der damaligen Zeit und mit der Art und Weise, wie wir es gestaltet haben, verbunden. Ich glaube, es ist sinnvoller, unsere Energie und unsere Zeit für neue Projekte einzusetzen."
**PC Games:** In **Oblivion** konnte es dem Spieler leicht passieren, den Faden zur Hauptstory zu verlieren, indem er sich in den unzähligen Nebenquests verlor. Wie ist das in **Skyrim** gelöst?
**Howard:** „Wir hoffen natürlich, dass die Wichtigkeit der Hauptquests durch die Art und Weise ersichtlich wird, wie wir sie inszeniert haben. Wir nutzen zudem auch eine visuelle Unterscheidung der Quests im Interface, wenn auch nur in einem subtilen Maße. Doch ich glaube nicht, dass eine solche Farbunterscheidung in einem Menü einem Spieler helfen würde, wenn die Story selbst nicht gut genug wäre, den Spieler entsprechend zu führen."
**PC Games:** Viele NPCs, inklusive Gegner, sahen im Vorgänger **Oblivion** oder auch in **Fallout 3** oft identisch aus, hatten die gleichen „toten" Gesichter. Was dürfen die Spieler in **Skyrim** erwarten?
**Howard:** „Wir hoffen, dass wir in Sachen Gesichter von Mal zu Mal besser werden. Ich denke, das sieht man auch, wenn man die Charaktere in **Fallout 3** mit denen in **Oblivion** vergleicht. In **Skyrim** nutzen wir dafür sogar ein komplett überarbeitetes System."
**PC Games:** Die Inventarfunktion in **Skyrim** orientiert sich ja an einem ähnlichen Interface wie bei iTunes. Muss man sich das wie ein Cover-Flow-System vorstellen? (Anm. d. R.: Cover-Flow ist eine virtuelle 3D-Umgebung, in der man anhand grafischer Elemente Datensammlungen navigiert)
**Howard:** „Es mit Cover-Flow zu vergleichen, wäre ein wenig übertrieben, aber es ist schon eine eher visuelle Darstellung, die wir uns ausgedacht haben."
**PC Games:** Wird es eine Suchfunktion und einen Gegenstandsvergleich im Inventar geben?
**Howard:** „Eine Suchmaske ist nicht vorgesehen, eine automatische Funktion, die deine Gegenstände vergleicht, schon."
**PC Games:** Wie stellt ihr sicher, dass Quests, die automatisch generiert werden (Radiant Story), nicht nur in simple Aufträge wie „Töte x Monster und komm zurück" münden?
**Howard:** „Das ist der Trick an der Sache: Die Antwort lautet, dass wir das Radiant-Story-System nicht permanent einsetzen. Und wenn wir es tun, verändert es in der Regel einzelne Elemente einer Quest, nicht die an sich spannend gestaltete Quest selber. In einem gewissen Umfang wird es auch die von euch genannten, simplen Aufträge geben, beispielsweise um einem NPC einen kleinen Gefallen zu tun."
**PC Games:** In **Skyrim** nutzt ihr 18 Skills, **Oblivion** hatte 21 – wie komplex ist die Charaktergestaltung?
**Howard:** „Sie ist komplexer als in **Oblivion**, denn dort besaß jeder Skill nur vier Perks, die man automatisch erhielt, wenn man die entsprechende Skillstufe erreichte. In **Skyrim** besitzt jeder Skill einen eigenen Talentbaum (Perk-Tree), aus dem man sich selber im Verlauf des Spiels 10 bis 20 Perks heraussuchen kann. Das erlaubt dem Spieler, seine Figur ganz nach seinen eigenen Wünschen zu entwickeln."
**PC Games:** Gibt es soziale Fertigkeiten, die es dem Spieler erlauben, Konfliktsituationen durch Dialoge anstatt durch Kämpfen zu lösen?
**Howard:** „An manchen Stellen wird dies möglich sein, ja."
**PC Games:** Wovon macht ihr die Tragekapazität eines Charakters abhängig?
**Howard:** „Ausdauer ist das limitierende Attribut, das deine maximale Traglast bestimmt."
**PC Games:** Werden sich die Spieler Tränke und ähnliche Gegenstände per Alchemie herstellen können?
**Howard:** „Kurz gesagt, ja! Wir lieben den ganzen Alchemiekram in unseren Spielen. Doch dazu erfahrt ihr in nicht allzulanger Zeit mehr Details."
**PC Games:** Spiele wie **Mass Effect** oder **Dragon Age** setzen auf detailliert ausgearbeitete Begleitcharaktere mit eigenen Hintergrundgeschichten. Warum nutzt ihr solche Features nicht in **Skyrim**?
**Howard:** „Wir haben viele NPCs im Spiel und etliche davon können den Hauptcharakter auch begleiten. Allerdings setzen wir sie mehr für reine Gameplay-Zwecke ein und weniger, um die Geschichten der Begleiter zu erzählen."
**PC Games:** Wird man als Spieler in **Skyrim** eigene Notizen auf der Weltkarte eintragen können?
**Howard:** „Das ist derzeit nicht vorgesehen, nein."

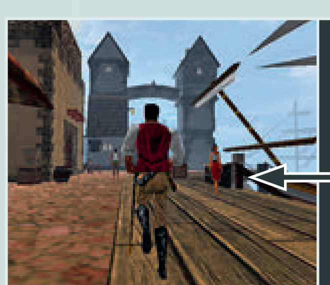


Todd Howard ist Game Director bei Bethesda.

## VON ANFANG AN IN DER ELDER-SCROLLS-REIHE VERWURZELT: ENTWICKLER TODD HOWARD

„Wir wollen das beste Einzelspielererlebnis bieten", so lautete jüngst ein Statement von Game Director Todd Howard, der bei Bethesda Softworks die Fäden für **The Elder Scrolls 5: Skyrim** in der Hand hält. Erfahrung hat der 1970 geborene Amerikaner, der seit 1994 für Bethesda tätig ist, mit Sicherheit genug gesammelt, schließlich ist er schon seit **The Elder Scrolls: Arena**, dem ersten Teil der Serie, maßgeblich am Erfolg der Rollenspielreihe beteiligt. Um exzellente Spiele zu machen, braucht es laut Howard drei Grundregeln, die er in einer Ansprache bei der Entwicklerkonferenz DICE 2009 wie folgt beschrieb:

1. Großartige Games werden gespielt, nicht gemacht! – Als Entwickler MUSST du deine Spiele spielen und durch das Spielerlebnis auch bereit sein, Ideen, die in deinem Kopf großartig klangen, über Bord zu werfen, wenn sie sich im Spiel selbst schlecht anfühlen.
2. Mach es nicht zu kompliziert – Wenn man in einem riesigen Spielprojekt steckt, will man immer viel zu viel hineinpacken. Bei der Entwicklung von **Fallout 3** beispielsweise haben wir ohne Ende Gebäude und Straßenzüge von Washington D. C. gerendert und am Ende dann die Hälfte von Washington Downtown wieder rausgeschmissen.
3. Definiere das Erlebnis – Ein Spiel darf sich nicht über eine möglichst lange Feature- und Faktenliste identifizieren. Man muss vielmehr festlegen, welches Spielerlebnis die Leute beim Spielen haben sollen.



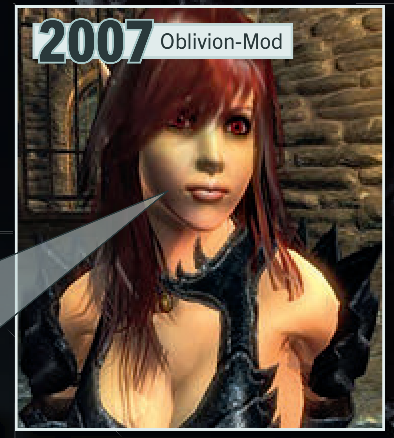
## HÄTTEN SIE'S GEWUSST?

- Privat ist Todd Howard übrigens ein großer Fan von Football-Videospielen. So bezeichnet er sich 2009 selbst in einer Webseitenbildergalerie als „Student für virtuellen Football". Sein favorisiertes Spiel war damals **NCAA 06** für die Xbox.
- Neben den erfolgreichen Spielen **Fallout 3**, **Morrowind** und **Oblivion** produzierte Howard auch das eher mäßige **The Elder Scrolls Adventures: Redguard**, das 1998 auf den Markt kam.
- 2004 erschien mit **The Elder Scrolls Travels: Shadowkey** ein actionlastiger Ableger der Serie, produziert für Nokias N-Gage-Handy.

## ATMOSPHÄREZUWACHS DANK INTENSIVER GESICHTSPFLEGE

**Schweinsnasige Orks, dümmlich dreinblickende Menschen, in puncto Gesichtsdarstellung hat sich die The-Elder-Scrolls-Reihe bislang schwer getan.**

Erst durch den fleißigen Einsatz der Mod-Community wurden die Gesichter der Figuren in **Oblivion** und **Morrowind** ansehnlich. Sogenannte „Beautiful People"-Mods sind daher nach wie vor sehr beliebt bei den **The Elder Scrolls**-Spielern.
**Die Entwickler von Skyrim haben sich für die Darstellung von Gesichtern viel vorgenommen.** Die neue Engine erlaubt viel detailliertere Züge und verbesserte Mimik. Auch Frisuren und Bärte sollen endlich wie Haare und nicht wie eine schlichte „Texturtapete" aussehen. Bislang sahen wir die Hauptfigur Dohvakiin ja nur mit großem Helm, doch die erkennbaren Gesichtszüge sehen gut aus, deutlich besser als im Vorgänger **Oblivion**.




**SCHON BESSER, ABER ...**
In **Oblivion** konnte man schon realistischere Gesichter erstellen, doch Nasen, Frisuren und Mundpartien gerieten mitunter hässlich. Dies hier ist schon eins der „guten" Ergebnisse. Erst mithilfe von Mods ließen sich schönere Gesichter formen.




**ZIEMLICH FLACH**
Gesichter in **Morrowind** wirkten so, als seien sie einfach platt auf das Kopfmodell aufgeklebt. Zudem waren die Züge sehr kantig und es gab nur spärliche Gesichtsanimationen zu sehen.







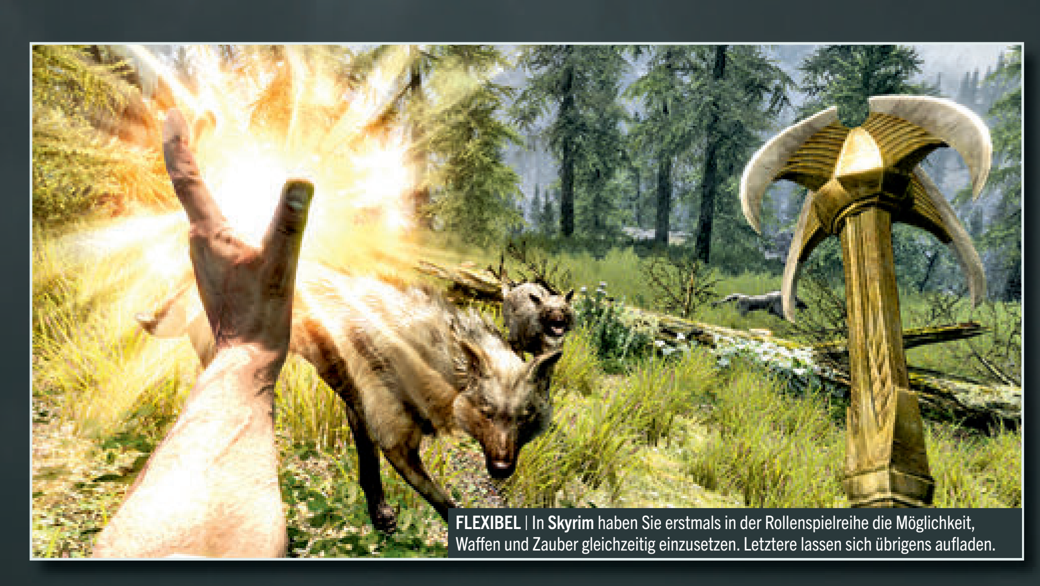
So sollen selbst wirtschaftliche Veränderungen in den Städten spürbar sein. Beispielsweise wenn eine Stadt ihre Ernte (etwa durch Drachenangriffe) und dadurch Ressourcen verliert, ändert sich das Warenangebot bei betroffenen Händlern. Zur Orientierung im Spiel gibt es in **Skyrim** eine komplett in 3D gehaltene Weltkarte, die ähnlich wie Google-Maps funktioniert.

**Abseits des Abenteuerlebens** dürfen Sie in **Skyrim** auch ganz alltäglichen Dingen nachgehen. Schnappen Sie sich eine Hacke und marschieren Sie zusammen mit anderen Minenarbeitern in den nächsten Erzschacht, schaffen Sie den Rohstoff in Eigenarbeit heran und verarbeiten Sie ihn in einer Schmiede weiter – kein Problem. Oder wie wäre es mit einer spannenden Jagd im nächstgelegenen Wald? Mit dem so erbeuteten Fleisch kochen Sie dann eine leckere Mahlzeit. Betätigen Sie sich als Holzfäller, tun Sie, was Sie möchten. **Skyrim** lässt solche Rollenspieltugenden wieder aufleben, was den Fans der **Gothic**- oder **Ultima**-Reihe sicher die eine oder andere Freudenträne beschert.

Wie es sich für ein gutes **The Elder Scrolls**-Spiel gehört, wird es auch in **Skyrim** möglich sein, Gegenstände dauerhaft zu verzaubern. Wie genau die Verzauberungsfertigkeit im Spiel umgesetzt wird, darüber hüllen sich die Entwickler noch in Stillschweigen. Dafür wissen wir, dass es fünf verschiedene Magie-Skills geben wird. Skills? Richtig gelesen, es ist nicht mehr nötig, erst eine bestimmte Magie-Schule zu erlernen, wie es etwa in **Morrowind** noch der Fall war. Die fünf Magiefertigkeiten unterteilen sich in die Bereiche Zerstörung (Destruction), Veränderung (Alteration), Beschwörung (Conjuration), Wiederherstellung (Restoration) und Illusion (Illusion). Insgesamt sind 18 Fertigkeiten für **Skyrim** vorgesehen, in **Oblivion** waren es 21 Skills. Wer seinen Charakter intensiv spielt, kann alle Skills auf den Maximalwert 100 steigern. Doch damit ist nicht das Ende der Charakterentwicklung erreicht. Denn pro Levelaufstieg dürfen Sie eine Zusatzfertigkeit (Perk) wählen, um Ihre Figur zu spezialisieren. Das Perk-System hat sich schon in Bethesdas **Fallout 3** gut bewährt und erfährt in **Skyrim** noch eine deutliche Aufwertung.

Laut Angabe der Entwickler wird man bei einmaligem Durchspielen nur rund die Hälfte der verfügbaren Perks verteilen können. Um möglichst viele der Perks einsetzen zu können, wird Ihre Figur deutlich schneller leveln als in **Fallout 3**.

Damit Sie die gewählten Skills, Zauber und Perks auch fleißig anwenden, erwartet Sie in **Skyrim** eine ganze Palette unterschiedlicher Gegner. Neben den mächtigen Drachen müssen Sie unter anderem gegen Zombies, Skelette, Eisgeister, Wölfe, Bären, Trolle, Riesenspinnen,



**FLEXIBEL** | In **Skyrim** haben Sie erstmals in der Rollenspielreihe die Möglichkeit, Waffen und Zauber gleichzeitig einzusetzen. Letztere lassen sich übrigens aufladen.

**ZWEIKAMPF** | Drachenkämpfe stellen die Höhepunkte in **Skyrim** dar. Doch nicht alle Echsen sind feindselig. Sie treffen auch auf Exemplare, mit denen Sie sprechen können.

Mammuts, Säbelzahntiger und Elche bestehen. Regelrecht furchteinflößende Begegnungen versprechen die Entwickler in den Dungeons für die Spieler bereitzuhalten.

Ein Beispiel (Achtung, Spoiler!): Der Händler Lucan beauftragt Sie, ein gestohlenes Familienschmuckstück zu beschaffen. Die zunächst einfach klingende Aufgabe führt den Spieler in den Dungeon „Bleak Falls Barrow“. Dort wartet jedoch nicht irgendein verlauster Dieb auf seine Bestrafung durch Ihre Hand, vielmehr hausen in dem Gemäuer finstere Draugr (untote Nordkrieger, die **The Elder Scrolls**-Spieler aus dem **Morrowind**-Add-on **Bloodmoon** kennen dürften). Einige Scharmützel später stellt sich dem Held ein Drachenpriester-Geist in den Weg, der schwieriger zu besiegen ist. Doch das ist noch nicht alles – am Ende gilt es außerdem, den Boss des Dungeons zu besiegen: eine riesige „Frostbite“-Spinne.

Dynamische Levelanpassung der Gegner, wie es in **Oblivion** der Fall war, brauchen Sie nicht zu befürchten, vielmehr nutzen die Entwickler ein ähnliches System wie in **Fallout 3**. Das heißt, Bossgegner wie die zuvor genannte Spinne werden Sie nicht einfach so mit Stufe 5 umhauen, nur weil die Stärke der Kreatur vom Spiel mal eben an Ihren Level angepasst wurde. Wer sich mit einem zu schwachen Charakter in ein solches Gefecht stürzt, merkt schnell: „Okay, hier muss ich später noch mal hin.“ Umgekehrt braucht man als hochstufiger Charakter nicht die Befürchtung zu haben, die nächste Ratte könnte einen mit ein, zwei Treffern besiegen.

Bethesda möchte damit eine Balance zwischen den Gefühlen „Kampf ums Überleben“ und „übermächtiger Held“ erreichen.

**Wir glauben fest**, dass **The Elder Scrolls 5: Skyrim** das Zeug hat, das beste Spiel der Reihe zu werden. Vieles davon klingt so, als wäre Bethesda genau auf dem richtigen Weg, um Rollenspieler auf ganzer Linie glücklich zu machen. ❑



**GESPENSTISCH** | In den eisigen Gebieten in **Skyrim** müssen Sie sich ungewöhnlichen Gefahren wie diesen Frostgeistern stellen. Da ist es nur gut, dass wir schon eine effektive Rüstung tragen!

## „Ich bin im Rollenspielhimmel – da kommt was Großartiges auf uns zu!“

*Stefan Weiß*

Meine Vorfreude ist wahrlich groß! Zu schön klingt der Plan von Bethesda, das Beste aus **Morrowind**, **Oblivion** und **Fallout 3** zu vereinen. Ich bin sehr zuversichtlich, dass dieses Unterfangen gelingt. Der Grund dafür ist ganz einfach: Alle genannten Spiele tummeln sich seit ihrer Veröffentlichung auf meiner Festplatte, da sie mich immer wieder fesseln. Und das wäre ja kaum so, wenn die Spiele schlecht wären. Was mich mindestens genauso freut, ist die Tatsache, dass auch für **Skyrim** größtmögliche Mod-Kompatibilität eingeplant ist. Ich kann da Entwickler Todd Howard nur zustimmen – Spiele wie die **The Elder Scrolls**-Reihe leben von ihren Fans, die in fleißiger Tüftelei mit Mods zusätzlichen Spielspaß für Monate, wenn nicht Jahre generieren. Jetzt muss es ganz schnell November werden!

**GENRE:** Rollenspiel
**ENTWICKLER:** Bethesda Softworks
**PUBLISHER:** Bethesda
**TERMIN:** 11.11.2011

**EINDRUCK** **ÜBERRAGEND**

**Von:** Oliver Haake

Bioware gewährte uns einen ausführlichen Ausflug in die weit, weit entfernte Galaxis zur Zeit der alten Republik.

# Star Wars: The Old Republic

Bislang betrieb Bioware eine Politik der kleinen Info-Häppchen: Mal ein paar Levels mit jenem Charakter spielen, dann wieder ein paar Minuten in einer Instanz verbringen. Ein genaues Bild davon, wie das zusammengesetzte Puzzle namens **Star Wars: The Old Republic** am Ende aussehen wird, ergab sich daraus nicht. Das soll sich nun ändern, denn Bioware gab uns Gelegenheit, eine fortgeschrittene Beta-Version ausgiebig anzuspielen.

Wir dürfen zwischen einem Kopfgeldjäger oder Imperialen Agenten der Stufe 1 wählen und so weit spielen, wie wir in zwei Tagen kommen – lediglich unterbrochen von einigen Runden in der PvP-Warzone Alderaan, für die wir eigene Level-20-Charaktere gestellt bekommen (siehe Seite 30). Zum allerersten Mal haben wir also Gelegenheit, gegen andere Spieler auf einem instanzierten Schlachtfeld anzutreten.

Zuerst einmal entscheiden wir uns aber für die Karriere des Kopfgeldjägers, die auf dem Planeten Nal Hutta beginnt. Das ist die Heimatwelt der Hutts, einer Spezies verbrecherischer Riesenschnecken, die sich ihr luxuriöses Leben mit Schmuggel, Diebstahl und Mord finanzieren. Als Neuling in der Branche sind wir von einer kleinen Gruppe erfahrener Kopfgeldjäger aufgenommen worden. Braden – ihr Anführer – ist von unseren Qualitäten überzeugt, die wir in einigen Einstiegsquests angedeutet haben. Braden ist der Meinung, dass wir gut genug sind, an der Großen Jagd teilzunehmen, die regelmäßig vom Kriegervolk der Mandalorianer ausgerufen wird. Die erfolgreichsten Teilnehmer haben die Chance darauf, in die Reihen dieses Volkes aufgenommen zu werden.

Es handelt sich dabei aber nur um eine Möglichkeit, nicht um Gewissheit. In diesem Punkt unterscheidet sich **The Old Republic** von den meisten gängigen Online-Rollenspielen, die für alle Spieler immer nur ein Finale kennen. Ob man am Ende ein Mandalorianer oder nur ein erfolgreicher Kopfgeldjäger ist, hängt von vielen Entscheidungen ab, die man im Laufe des Spiels trifft.

Gerade noch ist man ein aufstrebender Kopfgeldjäger auf der


**NICHT UNBESIEGBAR** | Selbst Jedi und Sith können von geschickten Kopfgeldjägern ausgeschaltet werden.

**TAFFES TEAM** | Imperiale Agenten (links) und Kopfgeldjäger (rechts) teilen sich das Startgebiet.

**AUF DIE GOSCHEN** | In den Bars auf Nal Hutta herrschen raue Sitten.

**DICKE WUMME** | Riesige Luftabwehrgeschütze verteidigen den umkämpften Planeten Alderaan.

Erfolgsschiene, da meuchelt ein Konkurrent unsere Kollegen. Nur die fesche Menschenfrau Mako überlebt das feige Attentat und sinnt auf Rache, was den Spieler in eine Zwickmühle bringt: Direkte Konkurrenten bei der Großen Jagd darf man nicht töten und der Mörder unserer Crew, ein Humanoider namens Tarro Blood, nimmt ebenfalls daran teil. Es steht also eine Entscheidung an: eine glorreiche Karriere als Mandalorianer oder blutige Vergeltung?

Mit seiner Wahl beeinflusst der Spieler auch die Loyalität der NPC-Begleiter. Wie in **Mass Effect**, **Dragon Age** oder **Knights of the Old Republic** schließen sich einem im Laufe des Abenteuers einige NPCs an. Statt aber zwei oder drei auf Missionen mitzunehmen, steht einem maximal einer zur Seite. Auch in ihrer Art und Weise unterscheiden sich die Begleiter von den für MMOGs üblichen Pets. Man pflegt eine Beziehung zu ihnen, erhält durch sie neue Quests und kann sie sogar genau wie den eigenen Charakter komplett mit neuen Fähigkeiten und Gegenständen wie Waffen und Rüstzeug ausstatten. Handelt man aber gegen deren Willen und verzichtet man im Falle Makos darauf, Tarro Blood zu töten, könnte sie sich von einem abwenden. Und da sie eine überaus effektive Heilerin ist und man auch eine Beziehung zu seinen Begleitern aufbaut, fiele so ein Verlust schwer ins Gewicht.

Überhaupt sind Begleiter erstklassige Weggefährten, sowohl für Spieler, die gern allein unterwegs sind, als auch für Gruppen. Durch sie ist es möglich, als Tank oder Heiler zu questen, während der Begleiter in eine ergänzende Rolle schlüpft. Damit ist man nicht dazu gezwungen, in der Level-Phase

## INTERVIEW MIT GEORG ZÖLLER

### „Klassen ohne die ‚Macht' sollen sich stark anfühlen."

**PC Games:** Warum habt ihr euch für ein traditionelles Kampfsystem entschieden, das man aus vielen MMOGs her kennt, und nicht für etwas Aktiveres, wie es unter anderem in **The Force Unleashed** vorkommt?

**Zöller:** „Das liegt daran, dass wir mehr Innovation in andere Spielbereiche bringen wollen. Je mehr neue Aspekte man in ein Spiel einbringt, desto mehr Risiko hat man, dass es nicht so funktioniert, wie man möchte – aus technischer Sicht gesehen."

**PC Games:** Gibt es für euch eine Klasse, von der ihr sagt: Das ist die beste von allen, die ist überstark?

**Zöller:** „Ja, natürlich. Je weiter wir das Spiel entwickeln, desto mehr verändern wir. Da passiert es schon mal, dass durch einen Fehler eine Klasse besser wird als die anderen. Aber wir finden immer sehr schnell heraus, um welche Klasse es sich handelt."

**PC Games:** Fiel es schwer, die Klassen auszubalancieren, zumal einige Macht-sensitiv und andere „normal" sind?

**Zöller:** „Die Spieler, die sich für eine Klasse ohne Macht entscheiden, sollen nicht das Gefühl haben, nicht stark genug zu sein. Wir haben das nicht nur beim Balancing berücksichtigt, sondern auch bei den Grafikeffekten, sodass es glaubwürdig aussieht, wenn etwa ein Soldat einen Jedi besiegt."


Georg Zöller ist Lead Combat System Designer bei Bioware.

## ACHT KLASSEN, ACHT STORYS

**In The Old Republic erlebt jede Charakterklasse eine eigene Story, die der Spieler sogar etwas lenken kann.**

Die Galaktische Republik und das Sith-Imperium wahren einen fragilen Waffenstillstand. Pro Seite sind vier Charakterklassen wählbar. Als Streiter der Republik greifen Sie als Schmuggler, Soldat, Jedi-Botschafter oder Jedi-Ritter in den schwelenden Konflikt ein, aufseiten der Sith treten Sith-Krieger, Sith-Inquisitor, Imperialer Agent und Kopfgeldjäger an (vgl. Bilder, v. l.). Dabei entscheidet sich jeder Spieler ab etwa Level 12 für eine erweiterte Klasse, die den Charakter weiter spezialisiert.



## PVP: BÜRGERKRIEG AUF ALDERAAN

### DAS SCHLACHTFELD

Auf Alderaan findet ein blutiger Bürgerkrieg statt. Die Spielmechanik entspricht dem bekannten Domination-Prinzip: Drei taktische Punkte gilt es zu erobern. Je länger man mindestens zwei davon hält, umso stärker wird das feindliche Raumschiff unter Feuer genommen, bis es komplett zerstört ist.

### KLASSISCH AUFGEBAUT: DOMINATION



Man landet an einem von drei Spawn-Punkten. Von dort aus geht es zu Fuß zu den Kontrollen der Luftabwehrgeschütze: Eines ist zentral aufgebaut, die anderen beiden an den Flanken links und rechts. So müssen sich die acht Spieler starken Teams festlegen, welche der drei Kanonen sie einnehmen und verteidigen.

### SO SPIELT SICH DIE WARZONE



Zwar unterscheidet sich das Kampfsystem nicht von anderen gängigen MMOGs, die Gefechte wirken dennoch actionreicher. Tanks haben genau wie Heiler und Schadensklassen ihre Daseinsberechtigung, da sie ein Ziel beschützen können, indem sie per Guard-Skill 50 Prozent des verursachten Schadens abfangen.

### WEITERE PVP-SZENARIEN



Zwar ist mit dem Bürgerkrieg auf Alderaan bisher nur eine PvP-Warzone gezeigt worden, laut den Entwicklern wird es jedoch noch weitere geben, die auf gängigen PvP-Mechanismen wie Capture the Flag, Conquest oder Domination basieren. Mehr dazu im Interview mit Gabe Amatangelo auf der rechten Seite.

ausschließlich als Schadensklasse (Damage Dealer) zu spielen, was bislang bei den meisten MMOGs der Fall ist. Dazu übernehmen sie in Gruppen die Plätze fehlender Mitspieler. Ist etwa eine Mission auf vier Spieler ausgelegt, aber nur ein menschlicher Mitstreiter lässt sich auftreiben, besetzten zwei NPCs (Nichtspieler-Charaktere) die beiden offenen Plätze.

Dazu übernehmen die Handlanger unliebsame Arbeiten, etwa das Sammeln von Rohstoffen fürs Handwerk (Crafting) oder den Verkauf von entbehrlichen Gegenständen aus dem Inventar. Ein Mausklick im Begleiter-Menü und dieser Handlanger zieht los, um die Drecksarbeit zu erledigen.

**Mit etwa Level 10** lassen wir den Startplaneten Nal Hutta hinter uns und reisen zur imperialen Hauptwelt Dromund Kaas, wo die Kopfgeldjäger-Gilde ihr Hauptquartier hat. Die Passage kann auf zwei Arten verlaufen: Entweder lässt man sich per Shuttle direkt dorthin fliegen oder man nimmt einen speziellen imperialen Transporter, auf dem ein instanziertes Gruppen-Abenteuer für maximal vier Spieler, ein sogenannter Flashpoint, stattfindet.

Gerade an Bord gekommen, bittet ein Droide um unsere Aufmerksamkeit. Sein Meister, ein Dunkler Lord der Sith, bietet uns einen Auftrag an: den Weg zur Brücke bahnen und den Captain dazu zwingen, einen republikanischen Kreuzer anzugreifen. Die Mission ist heikel, denn zwischen dem Sith-Imperium und der Galaktischen Republik besteht ein Waffenstillstand. Zudem verweigerte der Captain bereits den Befehl, da sein Schiff dem Kreuzer der Republik nicht gewachsen sei. Der Sith-Lord akzeptiert jedoch keine Widerrede, denn auf dem feindlichen Schiff befindet sich ein äußerst wertvoller Passagier, den es zu fangen gilt: ein imperialer Überläufer.

Auf dem Weg zur Brücke überwinden wir dem Captain loyal ergebene Truppen. Die Kämpfe laufen grundlegend wie in fast jedem MMORPG ab: Man wählt einen Gegner an, aktiviert eine Fähigkeit und Attribute entscheiden darüber, ob die Attacke trifft und wie groß der angerichtete Schaden ausfällt. Allerdings wirken die Kämpfe deutlich dynamischer als in herkömmlichen Online-Rollenspielen wie **World of Warcraft**. Statt sich tumb gegenüberzustehen und im Sekundentakt das Lichtschwert sausen zu lassen, parieren Sith-Krieger Blaster-Schüsse und Kopfgeldjäger feuern Raketen ab, die

## DIE CREW: GUTE LEUTE MUSS MAN HABEN

**Ohne eine fähige Crew sind Sie nur halb so effektiv. Wer seine Begleiter schult, profitiert von ihren Fähigkeiten.**

Im Gegensatz zu den meisten Online-Rollenspielen sind die NPC-Begleiter in **The Old Republic** keine geistlosen Kampfmaschinen, sie treffen ebenfalls moralische Entscheidungen und können unterschiedliche Fähigkeiten erlernen und verbessern – fast so wie der Spielercharakter. So teilen die Kumpane nicht nur ordentlich aus, stecken Schaden ein oder heilen den Spieler, sie sammeln auch Rohstoffe für Handwerksberufe oder lösen eigenständig Quests. Begleiter ziehen in diesen Fällen selbstständig los und kommen nach einer Weile mit ihrer Beute wieder. Manchmal erhält der Spielercharakter sogar Helle- oder Dunkle-Seite-Machtpunkte – je nachdem, wie die Mission ausgegangen ist.





INTERVIEW MIT GABE AMATANGELO

## „Wir möchten Tanks auch im PvP eine wichtige Rolle geben."

**PC Games:** Sind PvP-Server geplant?
**Amatangelo:** „Ja, das halten wir ganz traditionell. Es wird auf PvP-Servern einige Gebiete geben, die einer bestimmten Fraktion gehören, und andere, die ständig umkämpft sind. Die Startgebiete sind jedoch sicher."
**PC Games:** Wird es für die verschiedenen Level-Stufen unterschiedliche Schlachtfeldversionen geben?


Gabe Amatangelo ist Lead PvP Designer bei Bioware.

**Amatangelo:** „Nein, es werden immer die gleichen sein. Alle werden in genau einem Schlachtfeld spielen. Deswegen ist Match-Making ein sehr wichtiges Thema für uns. Wenn zum Beispiel das eine Team nur aus Level-50-Hardcore-Spielern besteht und das andere ist ein zusammengewürfelter Haufen aus allen Level-Bereichen, hat diese Gruppe natürlich trotzdem eine Chance, zu gewinnen."
**PC Games:** Wie viele verschiedene Schlachtfeld-Typen sind denn vorgesehen?
**Amatangelo:** „Je mehr Schlachtfelder es in **The Old Republic** geben wird, desto größer soll die Vielfalt sein. Und das nächste Schlachtfeld, an dem wir arbeiten, ist anders als die beiden bereits bekannten. Es könnte eventuell Capture the Flag sein."
**PC Games:** Ihr habt im PvP den sogenannten „Diminishing Return" eingebaut, der verhindern soll, dass man andauernd von anderen Spielern betäubt, geblendet oder sonstwie kontrolliert wird. Wie funktioniert das System genau?
**Amatangelo:** „Anders als bei anderen MMOGs hat man nicht nur einen Debuff, sondern eine eigene Leiste, die anzeigt, bis zu welchem Grad man den anderen Spieler kontrollieren kann. Eine Anzeigenleiste ist am Anfang bei null, und je häufiger man von Gegenspielern kontrolliert wird, desto voller wird sie. Bis zu dem Punkt, an dem man für eine bestimmte Zeit immun gegen Gegnerkontrolle (Crowd Control, Anmerkung der Redaktion) wird. Diese Leiste befindet sich unter der Lebensanzeige und kann natürlich auch von anderen Spielern gesehen werden. Diese haben dann die Wahl, wen sie am ehesten kontrollieren wollen."
**PC Games:** Du hast vorher an **Warhammer Online** gearbeitet. Welche wichtigen Erfahrungen und Features davon bringst in **The Old Republic** ein?
**Amatangelo:** „Wir möchten Tanks auch im PvP eine wichtige Rolle geben. Das Feedback, das wir dafür bekommen haben, war nur positiv. Das Problem dabei ist aber, dass die Tanks nicht wirklich für ihren Einsatz im Kampf belohnt werden können. Deswegen haben wir uns überlegt, nicht nur für Schaden und Heilung ein Belohnungssystem zu erstellen, sondern auch für erlittenen und absorbierten Schaden."
**PC Games:** Im PvP von **Star Wars: The Old Republic** gibt es Ehrenränge. Sind diese mit den RvR-Rängen aus **Warhammer Online** vergleichbar?
**Amatangelo:** „Man könnte es vergleichen, aber es ist etwas anders, da die Ausrüstung nicht vom Ehrenrang des Spielers abhängt wie in **Warhammer Online**. Zusätzlich planen wir etwas Besonderes für die Leute, die die höchsten Ehrenränge haben. Sie werden in den Kampf auf unterschiedliche Weise eingreifen können. Wir wollen jedoch nicht, dass die Spieler, die eh schon sehr gut sind, im PvP immer stärker werden, sondern dass die Teams, die sich bekämpfen, ungefähr gleich stark bleiben. Mehr kann ich dazu noch nicht sagen."

alle Feinde im Zielbereich zu Boden schleudern.

**Ganz neue Wege** für ein MMORPG hat Bioware beim Dialogsystem beschritten. Statt streng linear den für alle Spieler gleichen Texten zu lauschen, steht der Spieler regelmäßig vor der Wahl: Will er sich sympathisch, ergebnisorientiert oder als Fiesling geben? Bei praktisch jeder Unterhaltung bieten sich mehrere Möglichkeiten und Wege.

Die aus den Unterhaltungen mit Nichtspieler-Charakteren resultierenden Entscheidungsmöglichkeiten stellten die Entwickler jedoch vor Herausforderungen, wenn Spieler in Gruppen unterwegs sind: Jedes Gruppenmitglied darf eine eigene Antwort geben, ein virtueller Würfelwurf entscheidet jedoch, wessen Antwort für den Fortlauf der Geschichte gezählt wird. Aber was, wenn der Gewinner der Würfelrunde die Situation anders entschieden hat als man selbst? Im unglücklichsten Fall könnte sich dessen Entscheidung negativ auf die Beziehung zum eigenen NPC-Begleiter auswirken, oder? Biowares Lösung für das Dilemma ist simpel, aber effektiv: Zwar bestimmt der Sieger der Würfelrunde die Richtung der Geschichte, für den eigenen Charakter und dessen NPC-Begleiter gilt aber nur die eigene getroffene Entscheidung.

Ein typisches Beispiel: Wir entscheiden, den Captain am Leben zu lassen, während ein uns begleitender Spieler dessen Tod fordert. Unser Mitspieler gewinnt das Würfeln und in der nun folgenden Zwischensequenz zückt er seinen Blaster und schickt den eigensinnigen Flottenoffizier gnadenlos ins Jenseits. Unsere Begleiterin Mako jedoch berücksichtigt nur unseren Versuch, Gnade walten zu lassen, wodurch sich unser Verhältnis zu ihr verbessert. Für den Fortlauf der Mission ist der Captain jedoch gestorben.

**Diese erste Vier-Spieler-Instanz** mit dem klingenden Namen „Die Black Talon" ist in drei Phasen unterteilt. Phase 1 besteht darin, auf die Brücke zu gelangen. In Phase 2 wehren wir einen Enterangriff der Republik ab, der in einem klassischen Bosskampf im Maschinenraum gegen einen mächtigen Kampfdroiden mündet. In der dritten Phase gehen wir zum Gegenschlag über und setzen per Shuttle zum Feindschiff über.

Nach unzähligen Kämpfen gegen republikanische Truppen stehen wir endlich vor dem Endgegner: Eine Jedi will das Leben des imperialen Überläufers schützen und stellt sich uns in den Weg.


**SPRECHSTUNDE** | Dialoge und moralische Entscheidungen sind ein wesentlicher Teil des Spiels.
**GESCHOCKT** | Im PvP werden die Fähigkeiten, Gegner zu kontrollieren, begrenzt.

## FLASHPOINT: DIE BLACK TALON

**Mit etwa Level 10 bestreiten imperiale Spieler ihre erste PvE-Instanz für Vier-Spieler-Gruppen: „Die Black Talon".**

Inzwischen hat Bioware fünf Gruppen-Abenteuer für **The Old Republic** angekündigt. Den Anfang machen „Die Black Talon" für Imperiale und „Die Esseles" für Republikaner; sogenannte Spiegel-Instanzen, in denen man ähnliche Abenteuer bestreitet. In beiden Fällen dreht sich der Plot um einen hochrangigen Passagier, den das Imperium in die Finger bekommen will. Die Instanzen sind in mehrere Abschnitte unterteilt, an deren Ende Bosskämpfe warten, die von Mal zu Mal schwerer werden. Rechts unten sehen Sie den Kampfdroiden, der auf der Black Talon im Finale der zweiten Phase im Maschinenraum auf imperiale Kämpfer wartet. Weitere bereits bekannte Gruppen-Abenteuer sind „Direktive 7", „Entermannschaft" und „Taral V". Von letzterer Instanz gibt es ein ausführliches, spannendes Walkthrough-Video, das Sie unter www.pcgames.de/go/TaralV anschauen können.





Eine Machtbegabte gegen zwei Normalsterbliche, kann man so einen Kampf überhaupt gewinnen? Die Aufgabe ist schwer, aber zu schaffen, denn nicht jeder Jedi und auch nicht alle Sith sind automatisch Meister ihrer Zunft. Und wie gut sich ein einziger Kopfgeldjäger selbst gegen erfahrene Machthaber schlagen kann, beweist der Kampf von Jango Fett gegen Meister Obi-Wan Kenobi im Film **Star Wars: Episode 2 – Angriff der Klonkrieger**. Unserem Quartett aus Kopfgeldjäger, Imperialem Agenten und den beiden Begleitern ist die junge Jedi folglich nicht gewachsen. Zwar verursacht sie mit ihrem Lichtschwert großen Schaden an unserem Kopfgeldjäger, aus dem Hintergrund werden wir aber von unserer treuen Mako und dem Imperialen Agenten permanent geheilt.

Als wir den Kampf endlich gewonnen haben, ist der Verräter in unserer Gewalt. Wir entscheiden uns, den Offizier nicht zu töten und ihn stattdessen den Sith-Lords zu übergeben. Damit ist sein Schicksal besiegelt und unser Weg nach Dromund Kaas endlich frei.

Dromund Kaas ist für die Sith die perfekte Heimat: Blitze durchzucken den Himmel, Stürme beherrschen die Atmosphäre, im Dschungel lauern blutdurstige Monster. Und immer wieder flackern Kämpfe zwischen loyalen imperialen Truppen und den Anhängern eines abtrünnigen Sith-Lords auf. Ein reiches Betätigungsfeld für einen aufstrebenden Kopfgeldjäger. Langsam steigt auch der Anspruch der Aufgaben. Neben klassischen Solo-Missionen finden sich immer häufiger als „heroisch" gekennzeichnete Gebiete, in denen Gruppen-Quests stattfinden. Allein sollte man sich hier nicht hineinwagen. Statt uns aber in Nebenmissionen zu verstricken, folgen wir der Hauptgeschichte und machen der Kopfgeldjäger-Gilde unsere Aufwartung. Um uns der Großen Jagd würdig zu erweisen, müssen wir drei Aufgaben meistern: Informationen sammeln, Artefakte sichern und einen Auftragsmord begehen.

Als alle Prüfungen bestanden sind, haben wir das Recht erworben, an der Großen Jagd teilzunehmen und Ziele in der ganzen Galaxis zur Strecke zu bringen. Allerdings stellt sich uns ein logistisches Problem: Wie kommen wir an all die exotischen Orte? Wir brauchen also ein Raumschiff. Da unser Budget für einen Kauf nicht ausreicht, betätigen wir uns in unserer letzten Quest auf Dromund Kaas als Raumschiffdieb. Mit Blaster, Raketen und Flammenwerfer bewaffnet kämpfen wir uns durch einen imperialen Hangar und betreten kurz darauf das erste Mal unser D5-Mantis Patrouillenschiff, einen wehrhaften, etwas älteren Raumer. Im Inneren treffen wir auf den Droiden PO-12, dessen Stimme stark an C-3PO aus den **Star Wars**-Filmen erinnert. Er ist unser zweiter NPC-Begleiter, den wir künftig statt Mako mit auf Bodenmissionen nehmen können.

Wir halten uns aber nicht lang mit Plaudereien auf und begeben uns auf die Brücke, wo uns bereits eine holografische Karte der Galaxis begrüßt. Nun steht uns endlich alles offen und unser erster Weg führt uns weg vom verregneten Dromund Kaas und hin zum sonnigen Planeten Tatooine …



**FLIEGBARER UNTERSATZ** | Kopfgeldjäger stehlen sich mit etwa Level 15 ihr erstes Raumschiff vom Imperium.

**„Genial! Ich kann den offenen Beta-Test kaum noch erwarten."**

*Oliver Haake**



Mit unserer Ankunft auf Tatooine und dem Erreichen von Level 15 endete unsere erste ausgedehnte Reise in **The Old Republic**. Der Eindruck ist: genial! Das Spiel fühlt sich nach **Krieg der Sterne** an, die Geschichte des Kopfgeldjägers nimmt nach einigen Stunden ordentlich Fahrt auf. Auch der Mix aus Solo-Aufgaben, Gruppen-Quests und Flashpoints ist gut abgestimmt. So erlebt man ein großes **Star Wars**-Abenteuer, bei dem einem nicht nur der eigene Charakter, sondern auch Mitspieler und Begleiter gleichermaßen ans Herz wachsen. Bleibt nur zu hoffen, dass der offene Beta-Test endlich beginnt, damit weiterhin die Chance besteht, dass **The Old Republic** vielleicht doch noch vor Jahresende erscheint.

**GENRE:** Online-Rollenspiel
**ENTWICKLER:** Bioware
**PUBLISHER:** Electronic Arts
**TERMIN:** 2012

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

* Oliver Haake ist Redakteur beim Rollenspiel-Magazin buffed

Von: Christoph Schuster

Ein Duke kommt nie zu früh? Kann sein. Wir verraten dafür, ob er nicht zu spät kommt.



# Duke Nukem Forever

Die Geschichte des seit 1997 angekündigten, von Verschiebungen und gebrochenen Entwicklerversprechen geplagten vierten Duke-Spiels ist so einmalig, dass man sie immer wieder erzählen kann. Sie wird einfach nicht langweilig, sondern mit jedem Mal absurder, unglaublicher, lächerlicher. Wer allerdings zuletzt lacht, lacht bekanntlich am besten. Und das könnte jener Duke sein, den viele schon zum Running Gag degradiert haben. Wir folgten einer Einladung von Take 2 und spielten erstmals die deutsche PC-Fassung – weiter als je eine Redaktion zuvor.

**Die von uns gespielte Version ist sehr weit** fortgeschritten, inhaltlich sogar schon final. Beginnen dürfen wir also am regulären Anfang der Handlung. Und das Erste, das wir von **Duke Nukem Forever** sehen, ist der Titelheld, der seinem kleinen Duke zu etwas Frischluft verhilft. Per Tastendruck öffnen wir die Schleuse, selber zielen dürfen wir zu unserer Enttäuschung aber nicht. Dafür kommentiert der Protagonist die Szene und wohl auch die lange Entwicklungszeit seines Abenteuers in gewohnt testosterongeschwängertem Tonfall: „Das dauert ja ewig!" Was wir in dieser ersten Lokalität sonst noch so alles anstellen können, möchten wir Ihnen aus Gründen des guten Geschmacks nicht verraten.

**Wir verlassen den Sanitärbereich** und finden uns in der Umkleide der LA Detonators, einer virtuellen Footballmannschaft, wieder. Allerdings steht heute kein Punktspiel auf dem Plan, sondern die Verteidigung der Erde gegen den Zykloiden Imperator – von den anwesenden Soldaten der Earth Defense Force flapsig als „Operation Cock Block" betitelt.

Die Defensivstrategie, die der Einsatzleiter an eine weiße Tafel geschmiert hat, scheint auf den ersten Blick wenig überzeugend. Deshalb greifen wir kurzerhand selbst zum Marker und skizzieren das weitere Vorgehen – sehr zur Begeisterung und Verwirrung aller Anwesenden! Glücklicherweise ist dabei völlig egal, was wir an die Tafel schmieren: Freude bei den Truppen, coole One-Liner aus dem Mund des Helden – so gerüstet verlassen wir die Umkleide in Richtung Spielfeld.

Wo normalerweise ein Lederei getreten wird, treten wir heute einen riesigen Hintern, der zufälligerweise dem Zykloiden Imperator gehört. Es folgt ein Bosskampf, der oldschooliger nicht sein könnte: schießen, strafen, nachladen, fertig. Nach einigen Minuten liegt uns das Ungetüm zu Füßen. Statt eines Gnaden- folgt nun ein Freistoß, bei dem wir den (einzigen) Augapfel unseres Gegners mit einem beherzten Tritt durch die Torstangen befördern. Olé, Fieldgoal, drei Punkte und der Sieg für den Duke!

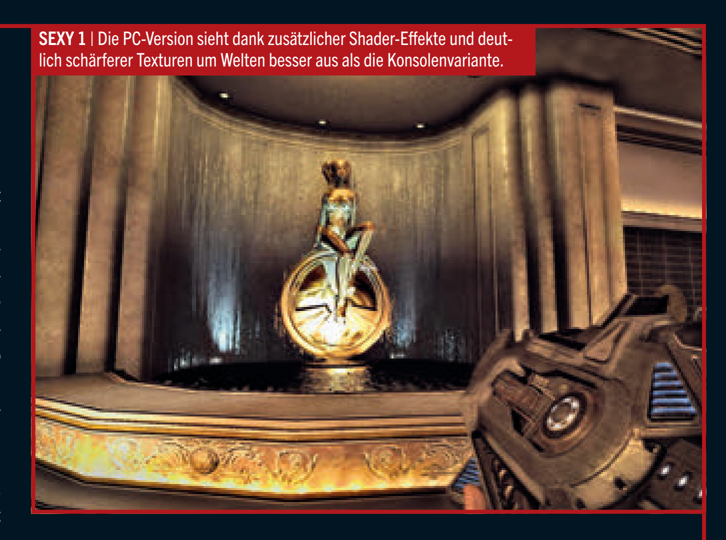
## VERSIONS-CHECK: DEUTSCHE PC-FASSUNG

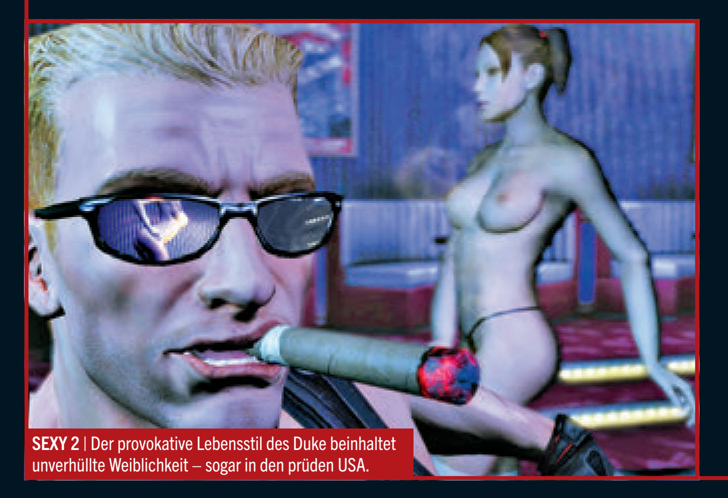
**Als erste Redaktion durften wir eine inhaltlich finale, deutsche Version auf dem PC anspielen und verglichen sie mit der englischen Fassung und der Konsolenversion.**

**DER DUKE UND DER KNECHT**
Als wir das Büro von 2K Games betraten, ärgerten wir uns schon etwas: Während die Konsolenversion auf einem mächtigen 67(!)-Zoll-Fernseher lief, blieb uns treuen PC-Schützen nur ein „mickriger" 30-Zoll-Monitor. Unser Unmut verflog aber fix, als wir den Duke per Doppelklick ins Abenteuer schickten. Während Sie der Konsolenversion die 13-jährige Entwicklung ansehen und einige unscharfe oder altbackene Texturen zu Gesicht bekommen, präsentiert sich der Duke auf dem PC in Bestform. Viele Texturen wirken knackscharf und detailliert, Wasser- und Dampfeffekt sind voll auf der Höhe der Zeit und gezielt verwendete Staub-, Grießel- und Unschärfefilter komponieren großartige Bilder.

Zugegebenermaßen schwangen wir uns mit einem echten Monsterrechner ins Gefecht. Ein Blick auf das zeitgleich laufende Benchmark-Programm verriet uns aber, dass der Duke mit absurden 70 bis 180 Bildern pro Sekunde lief – wohlgemerkt in nicht optimiertem Zustand. Außerdem fehlten noch einige wenige Shader-Effekte. Die finale Verkaufsfassung könnte auf dem PC also sogar noch etwas besser aussehen und dürfte vor allem mit humanen Hardware-Anforderungen auskommen.

Hardware-Fazit: Greifen Sie auf jeden Fall zur Version für den Rechenknecht. Klar, wer ganz nah herangeht, entdeckt auch auf dem PC noch einige altbackene Ecken. Ein **Crysis** brauchen Sie nicht zu erwarten. Wer aber behauptet, der Duke sähe alt aus, hat sich eine Maulschelle verdient und entschuldigt sich spätestens dann, wenn er die überlegene PC-Fassung selbst gesehen hat …


**SEXY 1** | Die PC-Version sieht dank zusätzlicher Shader-Effekte und deutlich schärferer Texturen um Welten besser aus als die Konsolenvariante.


**SEXY 2** | Der provokative Lebensstil des Duke beinhaltet unverhüllte Weiblichkeit – sogar in den prüden USA.

**UNGENIERT UND UNZENSIERT**
Neben der PC-Version im Allgemeinen geben wir auch für die deutsche Version im Besonderen grünes Licht. Sparen Sie sich den Import, weltweit sind sowieso alle Versionen von **Duke Nukem Forever** identisch. Gerüchte zu Kürzungen entbehren jeglicher Grundlage. Selbst im prüden Amerika wackeln die zahlreich vorhandenen Brüste im Spiel in unverhüllter Pracht und trotz des strengen Jugendschutzes trägt unsere deutsche Fassung korrekterweise das blutige „Uncut"-Logo.

Außerdem erscheint die ungekürzte USK-18-Version mit deutscher und englischer Tonspur. Sie können also auf Wunsch dem originalen Duke alias John St. John lauschen. Die deutsche Stimme und Übersetzung gefiel uns nach anfänglichen Zweifeln jedoch ebenso gut. Bruce Willis' Synchronsprecher Manfred Lehmann dürfte im Vorfeld wohl einige Liter Whiskey und kistenweise Zigarren vernichtet haben, um sein Organ noch rauer und dreckiger klingen zu lassen. Daumen hoch!

Generell gelang Hersteller 2K Games die knifflige Übersetzung genauso gut wie die starke Vertonung. In über vier Stunden Spielzeit verzeichnen wir gerade mal zwei Sprüche, die unter der Lokalisierung gelitten haben. Einen davon bekommen Sie bei der anfänglichen Flucht aus dem Kasino zu hören. Während Sie als geschrumpfter Duke durch stapelweise Pokerchips turnen, lässt der kultige John St. John verlauten: „You can always bet on Duke!" („Sie können immer auf den Duke wetten/setzen"). Das entlockte uns in Kombination mit der Umgebung ein Grinsen. Der deutsche Herr Nukem meint dazu nur: „Ihr könnt euch immer auf den Duke verlassen!" Öde. Aber ein Einzelfall. Ansonsten gab sich die deutsche Fassung teils sogar derber als das Original. Insgesamt liefert 2K Games hier lobenswerte Arbeit ab – davon können sich andere Publisher gerne eine Scheibe abschneiden!

**Kenner wissen freilich längst:** Ähnliches trug sich am Ende des indizierten Vorgängers zu. Auch in **Duke Nukem Forever** war das eben Geschehene nicht einmal virtuell echt. Der Duke sitzt in der gespielten Fassung lediglich an seinem eigenen Videospiel. Was der Bildausschnitt dabei nicht zeigt: die Holsom-Zwillinge, die sich knapp unterhalb des Bildrands zu Füßen des Helden … ähm … beschäftigen.

Nach der Zockeinlage geht es ab in eine Talkshow. Die Entwickler schaffen es dabei, dass wir uns durch das Verhalten der virtuellen Mitmenschen wirklich wie der Duke fühlen. Yeah, wir sind ein muskelbepackter Weiberheld, haben die Welt gerettet und werden dafür von der Menschheit verehrt und gefeiert! Auf dem Weg ins Fernsehstudio begegnet uns auch direkt ein Fan, dem wir freilich gerne ein Exemplar der Duke-Biografie „Why I'm So Great" signieren. Dazu gibt's noch den zweifelhaften Lebenstipp „Nimm immer brav deine Pillen … äh, Vitamine, dann wirst du mal so groß und stark wie ich."

**Wo andere Vorschauversionen** an dieser Stelle zu Ende sind, legt unser Duke erst richtig los und zeigt, was wirklich noch in ihm steckt. Denn wie in den Vorgängern bedrohen Außerirdische erneut das Wohl des Planeten und seiner Bewohnerinnen.

Zu den ersten Zielen der Alienattacke gehört Dukes berühmtes Kasino, das Fellatio. Nach einem Stromausfall ballern wir uns durch das brennende Gebäude und bekommen dabei alles geboten, was den Duke so großartig macht. Beinahe im Sekundentakt knallt uns der Held witzige Sprüche um die Ohren und kommentiert das gnadenlose Aus-


**GARGANTUA** | Um diesen Boss niederzustrecken, braucht es schon große Kaliber wie Raketenwerfer.

**STANDHAFT** | Von einem stationären Geschütz aus nehmen Sie das Alienmutterschiff unter Beschuss.

**IDOL** | Frauen rasten aus, Kinder flehen um Autogramme – als Duke sind Sie ein echter Star.

**SONDEREINSATZKOMMANDO** | Diese fiesen Schweine sind zwar nur Kanonenfutter, werden in der Masse aber durchaus gefährlich.

schalten der Gegner mit markigen Einzeilern. Dazu rocken Remixes des berühmten Duke-Themas aus den Boxen. Langjährige Duke-Fans dürften während dieser Szenen Freudentränen in den Augen haben.

**Geschickterweise bringt uns** die Flucht aus dem zerstörten Kasino außerdem die Spielelemente näher. Mit vielen Objekten lässt sich interagieren und allerhand Blödsinn treiben. Das perfekte Beispiel hierfür ist ein Freizeitraum kurz nach Beginn dieses Levelabschnitts. Dort kullert ein Basketball herum, den wir natürlich aufheben und mit ihm einen Dreierwurf landen. Anschließend absolvieren wir ein paar Curls mit der Hantel oder eine Runde am Original-Duke-Flipper. Dafür belohnt uns das Spiel mit mehr Ego, der Gesundheit in **DNF** und selbstverständlich mit coolen Sprüchen.

**Weil die Lichter im Kasino ausgegangen sind**, greifen wir zur Duke-Vision, einer Art Wärmebildkamera. Wenn wir es mit einer Übermacht an Fieslingen zu tun bekommen, exen wir ein Bier, um mehr Schaden wegzustecken, oder schlucken Steroide. Diese Pillenkur färbt den Bildschirm rot, woraufhin ein Schlag genügt, um Gegner zum Platzen zu bringen. Dagegen sieht der **Crysis**-Nanosuit doch beinahe alt aus, oder?

**Neben blanker Gewalt** fordert der Duke ebenso Ihre grauen Zellen. So viele Physik- und Schalterrätsel bot seit dem Action-Meisterwerk **Half-Life 2** kein Shooter mehr. Auf die berüchtigten „Rätsel" der Marke „Finde die rote Schlüsselkarte" verzichtet der Duke aber. Entsprechende Forderungen des Sicherheitssystems kommentiert der Held stattdessen mit einem sauren „Der Duke braucht keine verdammte Keycard!". Gut so. Dafür machen wir uns kurz darauf in einem Hindernis-Parcours mit der Steuerung eines elektrischen Monstertrucks vertraut – die optimale Übung für später, wenn wir als geschrumpfter Duke auf einem RC-Car durch das zerstörte Gebäude flitzen, oder wenn wir im weiteren Spielverlauf das große Ungetüm selbst unterm Hintern haben.

Bevor wir Ihnen den ganzen Spaß vorwegnehmen würden, kommen wir fix zum Schluss. Nur so viel: Kurz darauf verlassen wir das Kasino und beharken auf einer Baustelle einen haushohen Endboss, reißen per Abrissbirne ein Gebäude ein und machen eine Brutstätte der Aliens unsicher – samt Spontanbesuch bei der dreibusigen Alienmutter, versteht sich. Für Abwechslung ist in **Duke Nukem Forever** also gesorgt. Und für brachiale Action sowieso. ❏

## FÜR SAMMLER: DIE BALLS OF STEEL EDITION

**Die durchschnittliche Collector's Edition beinhaltet ein langweiliges Making-of und eine Soundtrack-CD. Dass der Duke da mehr zu bieten hat, ist Ehrensache.**

Die Sammlerausgabe von **Duke Nukem Forever** trägt den treffenden Titel **Balls of Steel Edition**. Neben einer Büste des größten Alienschrecks aller Zeiten finden Sie in der Schachtel das 100-seitige Hardcover-Buch **The History, Legacy & Legend: Duke Nukem Forever Art from the Vault** sowie mehrere Postkarten, einen Comic, ein Kartenspiel samt Pokerchips und zwei Würfel. Die prall gefüllte Box schlägt mit ca. 70 Euro zu Buche.






## DER MEHRSPIELER-MODUS

**Wenn ein Duke die Spielewelt schon dermaßen auf Trab hält, wie actionreich müssen da erst zehn der muskelbepackten Helden sein?**

### SPIELMODI UND LEVELSYSTEM

**Duke Nukem Forever** schickt bis zu zehn Muskelprotze in die Schlacht. Im Dukematch (= Deathmatch) gehen sich die Helden gegenseitig an den Kragen, während im Team-Dukematch fünf Blondschöpfe im roten Shirt gegen genauso viele im blauen antreten. Der dritte Modus schimpft sich Hail to the King und versetzt König Duke ins bekannte King-of-the-Hill-Spielprinzip. Last but not least die Variante Capture the Babe. In dieser attraktiven Abwandlung der traditionellen Flaggenhatz gilt es, das Babe des Gegnerteams zu mopsen und gleichzeitig das eigene Weib vor Schaden zu bewahren. Wenn die Lady dabei zu zappeln anfängt, gibt es einen Klaps auf den Po – dann ist Ruhe.

Um die Motivation langfristig hoch zu halten, steigen Sie durch Siege, Abschüsse und das Erreichen von Bonuszielen im Level auf und schalten optische Extras für Ihren Duke frei. Die Maximalstufe ist übrigens 42 – ein Schelm, wer dabei an galaktische Anhalter denkt.



**SCHLUMPFIG** | Die kultige Schrumpfkanone ist wieder mit von der Partie und ein Garant für Schadenfreude.



**FETT!** | In der Karte Duke Burger laufen alle Spieler als Mini-Dukes in einem Fastfood-Schuppen herum.

### DIE MEHRSPIELER-KARTEN

Gearbox liefert den Duke mit zehn verschiedenen Karten aus. Einige davon sind traditionell symmetrisch gehalten. Highway Noon, eine beschädigte Schnellstraße außerhalb von Las Vegas, oder die zweistöckige Spielhölle Casino sind Beispiele für diese klassische Aufteilung und eignen sich so perfekt für teambasierte Spielmodi wie Capture the Babe. Dazu kommt die atmosphärische Wildwest-Geisterstadt Morning Wood mit heruntergekommenen Bretterbuden. All diese Orte fühlen sich simpel und unkompliziert an. Unser Favorit schimpft sich übrigens Duke Burger und schickt die Kombattanten als Schrumpfzwerge in ein Fastfood-Restaurant. Dabei schlossen wir vor allem die Spülmaschine und die Mikrowelle ins Herz. In besagten Küchengeräten warten nämlich mächtige Waffen auf einen Finder. Wer sich die Killerapparate holt, muss jedoch damit rechnen, dass draußen jemand auf den Einschaltknopf drückt. Und das Duell Schrumpf-Dukes gegen Mikrowelle gewinnt dann doch Letztere. Nach unseren Einzelspieler-Erlebnissen würden wir zudem darauf wetten, dass die restlichen Karten eine Baustelle (hoffentlich samt Abrissbirne!) und eine Alienschleim-Map (mit lustigen Trampolin-Flächen) umfassen.

### WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Ein paar Kniffe aus der Gegenwart (etwa Levelsystem und Bonusziele) haben sich zwar eingeschlichen, aber im Großen und Ganzen regiert der Duke eben doch im Stil der alten Schule. Wie schon vor 15 Jahren nutzt er verrückte Geräte wie den Holoduke. Dieser erstellt ein Hologramm des Duke und verpasst Ihnen zugleich eine Tarnkappe. Derart verhüllt, können Sie an Mitspieler heranschleichen und diese aus dem Hinterhalt ausschalten. Abgesehen davon feiern Klassiker ein Comeback: typische Waffen wie Dukes Shotgun und Ripper-MG, der Froststrahl (friert Gegner ein, diese können sich kurz nicht bewegen und zerspringen bei Gewalteinwirkung in tausend Scherben) oder die Schrumpfkanone (schrumpft Ihr Gegenüber, Sie brauchen nur noch draufzusteigen). Außerdem gibt es Bier, das den Duke mehr Schaden einstecken lässt, das legendäre Jetpack und Steroide, die einen Wutmodus auslösen und Gegner mit einem Schlag auf die Bretter schicken. Duke-Fans dürften sich trotz einiger Anpassungen sofort heimisch fühlen.



**FRONTAL 42** | Wie der Einzelspieler-Modus fühlen sich auch die Online-Gefechte klassisch und herrlich direkt an.



**AUGE AUF!** | Bereits nach fünf Minuten Spielzeit bekämpfen Sie diesen riesigen Endgegner. Der Duke macht eben keine halben Sachen.

**„Was lange währt, könnte doch endlich gut werden – Hail to the King, Baby!"**

*Christoph Schuster*

Ich hatte die Hoffnung nie aufgegeben. Ich war mir immer sicher, dass der Duke es irgendwie schaffen würde. Als ich jetzt selbst an einem PC saß und über vier Stunden spielen konnte, fühlte sich das Ganze aber unwirklich an. Eine Mischung aus Fiebertraum und Sauerstoffmangel-Illusion. Quasi das Licht am Ende des Spiele-Tunnels. Das eigentlich Verrückte daran ist jedoch, dass ich die Zeit zu 100 % genoss. Es gab keine Sekunde Langeweile, ich lachte, fluchte und rockte mit dem Duke. Denn unter der Flut an „modernen" Shootern, die sich ja doch nur gegenseitig kopieren, wirkt dieser alte Käse plötzlich wieder frisch und schmackhaft. Der Duke ist eben der Whiskey unter den Actionhelden – über die Jahre gereift.

**GENRE:** Ego-Shooter
**PUBLISHER:** 2K Games
**ENTWICKLER:** Gearbox Software/3D Realms
**TERMIN:** 10. Juni 2011

**EINDRUCK** **SEHR GUT**



# Guild Wars 2

**Von:** Florian Emmerich

Kann GW 2 das MMOG-Genre revolutionieren? Das überprüften wir beim exklusiven Studiobesuch!

Alte Stärken und neue Ideen – damit will das rund 250 Mann starke Entwicklerteam Arenanet mit **Guild Wars 2** nicht weniger erreichen als das MMOG-Genre umzukrempeln. Und, wie Studio-Gründer und Präsident Mike O'Brien im Gespräch mit PC Games verrät: „Ganz klar die Nummer 1 werden."

**Bereits Guild Wars** fand rund sieben Millionen Käufer weltweit – eine höchst beachtliche Zahl. Doch trotz großer Fanbasis wird Teil 2 nicht mehr allzu viele Gemeinsamkeiten mit seinem Vorgänger haben. So weicht das alte Konzept der instanzierten Missionen für Fünf-Mann-Gruppen einer großen, zusammenhängenden Welt mit dynamischen Events für dutzende Spieler. In Tyria, so ihr Name, hat sich einiges verändert – schließlich sind rund 250 Jahre vergangen. Gigantische alte Drachen sind aus jahrtausendelangem Schlaf erwacht und bringen Schrecken und Zerstörung über die Länder. Die einstmals verfeindeten Völker rotten sich zusammen, um der Bedrohung zu widerstehen. Die Jahre des Fortschritts haben ihre Spuren hinterlassen: Neben Schwert und Axt tragen die Charaktere Pistolen und Gewehre, große Maschinen sind Hingucker in der Landschaft. Doch auch Magie ist ein natürlicher Bestandteil der Welt.

**Unseren Ausflug** bestreiten wir als Wächter aus dem Volk der Norn auf Stufe 1 von 80. Zwar klingt der Klassenname nach einem waschechten Tank, doch einen solchen kennt **Guild Wars 2** ebenso wenig wie klassische Heiler. Jede Klasse kann sich selbst heilen, manche auch Gefährten. Bei der Erstellung des Helden beantworten wir zehn Fragen, etwa nach dem Schicksal unserer Familie, dem gesellschaftlichen Stand oder ob unser Charakter die Dinge eher besonnen oder ungestüm angeht. So soll jedes Volk einen ganz eigenen Spieleinstieg bekommen, der die möglichen Entscheidungen im weiteren Verlauf der Geschichte beeinflusst. Das kennt man eigentlich nur aus Offline-Rollenspielen wie **Dragon Age: Origins**. Der Einstieg in **Guild Wars 2** offenbart zunächst übliche Quest-Kost. Wir sollen beweisen, dass wir für die Große Jagd bereit sind. Also besorgen wir ein paar Tier-Trophäen aus der lokalen Fauna. In den Kämpfen gegen Minotauren oder Moas (große, streitlustige



## DAS INTERFACE

**Die Benutzeroberfläche ist nicht mit dutzenden Icons übersät, es geht übersichtlich zu. Jedem Charakter stehen nur zehn Aktionen gleichzeitig zur Wahl.**

**Die Aufgaben-Übersicht** zeigt von oben nach unten: Ihre derzeit aktive Story-Aufgabe, die den Bewohnern der Region Ascalon hilft. Darunter das dynamische Event, für das Ihre Taten gerade zählen (Applenook gegen Piraten beistehen), sowie ganz unten die konkrete, aktuelle Aufgabe: Plünderer zu erschlagen und Feuer in der Taverne zu löschen. Derlei Aufgaben erhalten Sie automatisch, sobald Sie sich dem Ort des Geschehens nähern.

**Jeder kann heilen.** Da **Guild Wars 2** ohne klassische Heiler auskommt, hat jede Klasse eine Heilfähigkeit, die stets ausgerüstet ist. Zusätzlich haben manche Klassen, wie etwa Elementarmagier, zusätzlich die Möglichkeit, Mitspieler in der Nähe zu heilen.

**Das Begleiter-Verhalten** steuern Sie über diese Leiste. In einem speziellen Menü legen Sie hingegen fest, welche Fertigkeiten der Kampfgefährte überhaupt einsetzt. Wann er jedoch welchen Angriff nutzt, entscheidet die KI.

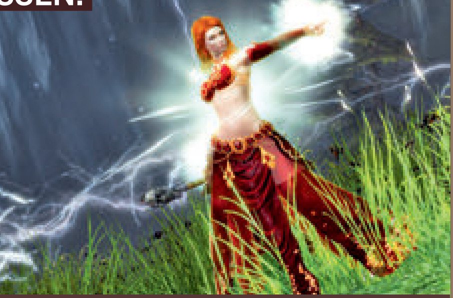
**Die Waffe** bestimmt die ersten fünf Fertigkeiten jedes Charakters. Wechseln Sie Ihr Heldenwerkzeug, stehen neue Attacken zur Wahl. Den Wechsel vollziehen Sie per Druck auf das Symbol ganz links oder durch eine Schnelltaste.

**Diese drei Fertigkeiten** stehen der Klasse unabhängig von der Waffe zur Verfügung. Wächter errichten etwa einen Energie-Wall, der Geschosse reflektiert. Der Waldläufer kann Fallen aufstellen, die Feinde festhalten oder verwunden.

**Elite-Fertigkeiten** kann Ihr Charakter zwar mehrere lernen, aber stets nur eine ausrüsten. Die Talente werden von Volk und Klasse bestimmt. Waldläufer rufen kurzzeitig gleich drei Begleiter in den Kampf, Norn verwandeln sich in Wer-Wesen und die Asura klettern in einen Kampfgolem.

## DIE BISLANG BEKANNTEN KLASSEN:


**DIEB** | Diese Klasse setzt auf Schnelligkeit. Diebe kämpfen mit Pistolen, Dolchen und Schwertern und können sogar Waffen von Feinden stehlen und diese anschließend einsetzen.


**ELEMENTARMAGIER** | Die Zauberwirker bauen auf die Macht der Elemente, um Widersacher in Brand zu setzen oder einzufrieren. Sie erschaffen auch magische Objekte, die Verbündete nutzen können.


**KRIEGER** | Die mächtigen Kämpfer in schwerer Rüstung kombinieren Attacken zu Kettenangriffen und unterstützen Gefährten durch Banner oder Kriegsschreie, die temporäre Boni gewähren.


**NEKROMANT** | Sie rufen untote Diener ins Gefecht, die sie bei Bedarf auch explodieren lassen. Zudem jagen sie Feinde mit Furcht-Zaubern davon oder rauben deren Lebenskraft und nutzen sie selbst.


**WÄCHTER** | Versierte Kämpfer sowohl im Fern- als auch im Nahkampf. Sie stärken und schützen Mitspieler durch verschiedene Energie-Schilde oder Symbole und rufen Geisterwaffen zu Hilfe.


**WALDLÄUFER** | Fernkampf ist ihr Metier. Ob gegen eines oder viele Ziele, Waldläufer verursachen hohen Schaden. Zudem kommandieren sie Begleiter-Tiere, die mitleveln und eigene Talente lernen.

Laufvögel) wird klar, wie sehr sich **Guild Wars 2**-Gefechte von anderen MMOGs wie etwa **World of Warcraft** unterscheiden. Unsere Attacken treffen Feinde auch, ohne dass wir sie anvisieren. Drückt man eine der Lauftasten schnell zweimal, macht der Charakter eine elegante Rolle, um Schlägen zu entgehen. Interessant: Von den zehn Fertigkeiten, die ein Charakter maximal in seiner Schnellzugriffsleiste ablegt, werden die ersten fünf von der gerade getragenen Waffe definiert.

Als unser Wächter ein Zepter erbeutet und anlegt, wird er plötzlich zum Fernkämpfer, kann Energiekugeln schleudern oder seine Feinde mit einer magischen Kette fesseln. Nähert sich der Widersacher, reicht ein Tastendruck und schon geht es mit dem Streitkolben zur Sache. Damit gibt's nicht nur eins auf die Rübe, sondern nun kann der Wächter ein Symbol des Zorns auf den Boden zeichnen, das allen Feinden schadet, die hineintappen. Oder er beschwört einen Kreis magischer Schilde um sich herum – jeder Gegner, der attackiert, wird ein paar Meter davongeschleudert und landet auf dem Hosenboden. Der sofortige Wechsel von Fähigkeiten funktioniert nicht nur mit aufgesammelten Waffen, sondern auch mit Objekten in der Landschaft: Sogenannte „Environmental Weapons“ können herumstehende Kanonen sein oder ein Wassereimer, mit dem Sie Feuer löschen.

Kurz nachdem wir alle Trophäen gesammelt haben, treffen wir einen sogenannten „Runner“. Der NPC informiert uns, dass am nicht weit entfernten Fluss ein seltener Gegner herumwandert: eine Eisdrachen-Brutmutter. Die neue Aufgabe, das Vieh auszuschalten, erscheint ohne Umschweife in unserer Übersicht sowie ein Symbol, das das Wesen auf der Minimap markiert. Natürlich greifen wir an – voreilig, wie sich zeigt. Denn nach wenigen Bissen des geschuppten Ungetüms sind wir niedergeschlagen. Wie in einem Shooter ist der Bildschirm nun blutumrandet, Sie blicken direkt über die Schulter Ihres am Boden liegenden Helden. Der hat jedoch noch eine letzte Chance, den Kampf zu wenden. Zwar verliert man ständig Lebenspunkte, hat aber noch Fertigkeiten; etwa um dem Feind zu schaden oder Mitspieler zu heilen. Solange man am Boden liegt, kann jeder in der Umgebung den Charakter wiederbeleben. Besiegt man selbst einen Gegner, steht man mit frischer Lebenskraft wieder auf.

**Das erste dynamische Event** bestreiten wir kurz darauf: Mit den Trophäen im Gepäck treffen wir die Norn-Heldin Eir. Gemeinsam mit weiteren Rekruten ziehen wir auf ein schneebedecktes Plateau. Dort


**RIESEN-VIEH** | Der turmhohe „Shatterer“ beschäftigt dutzende Spieler – gilt aber als kleiner Drache.


**CLEVER KOMBINIEREN** | Pfeile, die durch die Flammenwand segeln, verursachen Feuerschaden.

# „Das klassische Endgame haben wir nicht“

**PC Games:** Begleiten die dynamischen Events die Spieler das ganze Spiel über?
**Flannum:** „Absolut. Alle Events sind wiederholbar, wenn Sie also eins verpasst haben, können Sie zu einem späteren Zeitpunkt zurückkehren. Ihr Charakter wird dann vorübergehend an die Stufe des Events angepasst. Die Belohnung, also Erfahrung oder Gold, entspricht aber dem tatsächlichen Charakterlevel, es


Eric Flannum ist Lead Designer bei Arenanet.

soll sich ja auch lohnen. Zudem wird es viele Events speziell für Stufe 80 geben.“
**PC Games:** Welche Herausforderungen erwarten denn die Spieler noch?
**Flannum:** „Unsere Dungeons zum Beispiel. Jeder davon hat einen Story-Mode; der ist zwar nicht leicht, aber man schafft ihn auch mit einem nicht eingespielten Team. Für geübte Spieler gibt es dann den Wiederholungsmodus. Dort werden wir die schwersten Kämpfe des Spiels ansiedeln. Wir wollen keine Schlachtzüge für mehr als fünf Spieler in Instanzen. Es kann sehr nervig sein, eine 10-köpfige Gruppe zusammenzubekommen. Zudem ist es einfacher, wirklich fordernde Kämpfe für fünf Spieler zu erstellen. Mit bloß vier Mitstreitern fällt deutlich stärker ins Gewicht, was der Einzelne tut. Große Gruppengefechte gibt es einzig in unseren dynamischen Events.“
**PC Games:** Wiederholbare Dungeons – das klingt aber nicht besonders abwechslungsreich?
**Flannum:** „Deshalb werden sie sich auch verändern. Wir wollen nicht, dass man wieder und wieder dasselbe tut. In Dungeons werden sich bei jedem Besuch andere Abzweigungen öffnen und Sie sehen neue Dinge, neue Feinde. Zwar werden sie nicht vollständig zufällig erstellt, Sie werden also nicht jedes Mal Neues entdecken, aber doch häufig.“
**PC Games:** Das macht also bei **Guild Wars 2** das sogenannte Endgame aus, ja?
**Flannum:** „Das klassische Endgame haben wir nicht. Wir wollen nicht, dass sich **Guild Wars 2** plötzlich verändert, bloß weil Sie Stufe 80 erreichen. Wir verzichten auch auf dieses typische Wettrüsten. In anderen MMORPGs erreicht man die Maximalstufe und plötzlich geht es bloß noch darum, immer besseres Equipment zu beschaffen, bis man bereit für den nächsten Dungeon ist. Der Level-Fortschritt wird bloß durch einen Rüstungsfortschritt ersetzt.
Wir folgen hier einem anderen Ansatz, der zum Teil auch unserem Finanzmodell geschuldet ist. Wir verlangen keine Monatsgebühren, also müssen wir auch nicht dafür sorgen, dass die Spieler ständig zocken. Bei uns bekommt man neue Ausrüstung über mehrere Wege: Durch die Story-Aufgaben, durch Handwerk, durch PvP durch Events oder als Dungeon-Beute. Sie wird nicht ständig mächtiger, sondern unterscheidet sich ab einem gewissen Zeitpunkt lediglich im Aussehen.“
**PC Games:** Wird es eigentlich auch ohne Monatsgebühren kostenlosen Content für **Guild Wars 2** geben?
**Flannum:** „Ja. Wir werden ein großes Team haben, das sich um die Implementierung kümmert. Es wird neue Events geben, neue Gebiete. Aber natürlich brauchen wir auch kostenpflichtige Add-ons, genauso wie wir es bei **Guild Wars 1** gehalten haben.“

strecken wir erst ein paar kleinere Eiswürmer nieder, bis Issormir, ein gigantischer, etwa 15 Meter großer Wurm, aus dem Boden bricht. Hier lernen wir, wie wichtig Ausweichen ist. Bäumt sich die Bestie auf, donnert sie daraufhin mit der vollen Wucht ihres tonnenschweren Körpers auf die Erde – ungesund, wenn man im Weg steht. Wie alle dynamischen Events wird auch dieses mit zunehmender Spielerzahl schwieriger. Doch den vereinten Kräften kann der Wurm nicht trotzen, denn unser Wächter hat Tugenden: ständig aktive Stärkungszauber. Diese kann er verbrauchen, um sie auf alle Mitstreiter in der Nähe auszuweiten und so deren Kampfkraft zu stärken oder ihre Lebensenergie zu regenerieren – egal ob sie in unserer Gruppe sind. Interessant ist auch die Kombination von Talenten unterschiedlicher Klassen. Erschaffen wir mit unserem Wächter etwa eine schädliche Zone auf dem Boden, kann ein Dieb mit seinen Pistolen hindurchfeuern und die Kugeln übernehmen den Effekt.

Nach dem Sieg sendet uns Eir aus, einigen Schamanen zu helfen. Auf der Karte erscheinen Herzsymbole, die dynamische Events kennzeichnen.

**Der Kampf um eine Mine** zeigt dann, was diese Events bieten sollen. Vor dem Eingang erschlagen wir zunächst einige Wachen und bringen anschließend einen Turm zum Einsturz. Nun laufen nacheinander mehrere Reparatur-Einheiten, gedeckt von weiteren Kämpfern, hinaus. Halten wir sie nicht auf, reparieren sie kurzerhand den Turm und wir müssen quasi von vorne beginnen. Erschlagen wir sie hingegen, erkennt der Kommandant der Dredge, Kommissar Szeged, den Ernst der Lage und stürmt selbst nach draußen. Dies wird nun als Gruppenaufgabe markiert, zu Recht, denn der Kerl teilt massiv aus. All dies geschieht stets, ohne dass man zunächst eine Quest abgeben muss und umständlich hin und her läuft wie bei anderen MMOGs üblich. Mit dem Triumph ist das Event zunächst beendet, es gibt Gold, Erfahrung und eine Währung namens Karma. Damit dürfen Sie bei diversen Händlern Gegenstände erwerben. Eine direkte Belohnung bieten die dynamischen Events nicht. Ist der Kommissar besiegt, bergen wir seltenes Erz aus der Mine. Damit geht's in die Hauptstadt der Norn, Hoelbrak. Praktisch: In den Gebieten von **Guild Wars 2** aktivieren Sie durch Vorbeilaufen Wegpunkte. Einmal aktiv, dürfen Sie jederzeit kostenlos zu einem solchen Stein springen – das ist modernes Reisen in Online-Rollenspielen. In der Stadt liefern wir das Erz bei einem Schmied ab, das treibt unsere persönliche Geschichte voran. Nun machen wir erstmals einen Abstecher in die persönliche Instanz unseres Helden, die maßgeblich durch die Geschichte beeinflusst wird. Im Falle unseres Norn ist dies eine riesige, mehrstöckige Halle mit diversen NPCs, also Händlern, Musikern oder Lehrmeistern. Der Clou daran: Durch alle Taten eines Helden verändert sich diese Instanz. Erschlägt man etwa einen Drachen, prangt fortan dessen Kopf an der Wand. Auch ziehen neue NPCs ein, wenn man beispielsweise jemanden rettet. Für das Volk der Menschen soll die persönliche Instanz gar ein ganzes Stadtviertel sein, wo neue Gebäude auftauchen oder sich verändern.

**Nach den Strapazen** darf auch der Norn ein wenig entspannen. In allen sechs großen Städten findet man dazu einige Minispiele, insgesamt elf. Im eisigen Hoelbrak dürfen wir eine Norn-Variante von Rugby ausprobieren. Ziel ist es, ein Bierfass zum feindlichen Tor zu tragen. Im Areal des Spiels wechseln erneut unsere Fähigkeiten. Trägt man etwa das Fass, kann man etwas davon auskippen, was umgehend gefriert und Kontrahenten ausrutschen lässt. Deutlich handfestere PvP-Schlachten erleben Sie in der Arena, wo Sie in gleich großen Teams gegeneinander antreten. Als zweiter großer PvP-Modus fungieren die sogenannten Welt-gegen-Welt-Kämpfe. Hier werden drei Server ausgewählt, die eine

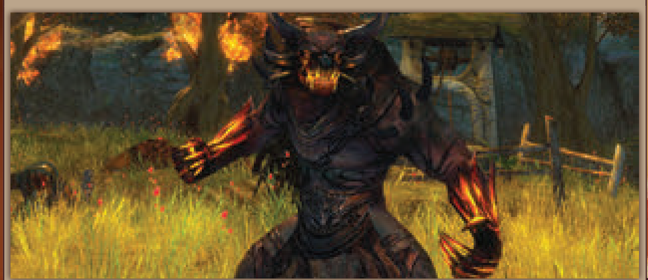


## DIE VÖLKER VON TYRIA

**In Guild Wars 2 stehen Ihnen fünf Völker zur Wahl. Alle bringen spezielle Fertigkeiten mit, allerdings hat jedes Volk Zugriff auf alle acht Klassen.**



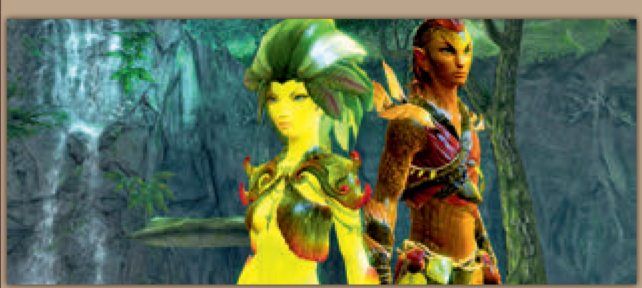
**Die cleveren Asura** sind die Forscher und Tüftler in Tyria. Das kleinwüchsige Volk ist im Umgang mit Magie führend und entwickelt für den Kampf mächtige Golems, die dann von einem Asura gesteuert werden.



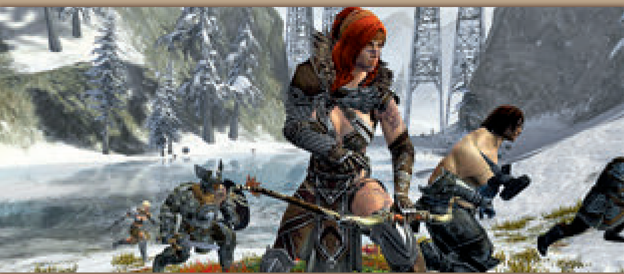
**Charr sind wilde Kämpfer**. Einst Erzfeind der Menschen, kämpfen sie nun Seite an Seite mit ihnen. Das katzenhafte Volk ist auch für seinen Erfindergeist bekannt: Immer neue Waffen entstehen in den Werkstätten der Schwarzen Zitadelle.



**Die Menschen** mussten großes Leid erdulden. Ihre prächtige Stadt Ascalon fiel den Charr zum Opfer, die Menschheit ist in der Defensive. Als letzte Bastion dient die Metropole Götterfels, Sitz von Königin Jennah.



**Sylvari sind wundersame Geschöpfe.** Alle Mitglieder dieses Volkes entstammen aus dem Bleichen Baum und teilen ein kollektives Bewusstsein. Sie sind getrieben von Neugier und durchstreifen die Welt auf der Suche nach Abenteuern.



**Ruhm leitet die Norn.** Die rauen, hünenhaften Nordmänner (und Frauen) streben danach, durch ein heldenhaftes Leben zum Gegenstand von Liedern und Legenden zu werden, um so ihre Namen unsterblich zu machen.



**KAMPFKATZEN** | Die Charr scheuen keine Herausforderung, sie leben für den Krieg.

Woche lang in einer von vier großen Kampfzonen gegeneinander antreten. Ziel ist nicht bloß, Feinde zu erschlagen, sondern strategische Ziele wie etwa Burgen oder Sägewerke einzunehmen. Dies beschert der Fraktion Punkte, die globale Boni für alle Spieler des Servers freischalten. Die Partei mit den meisten Punkten trägt den Sieg davon und wird in der nächsten Partie gegen Server antreten, die auch erfolgreich waren. Es wird eine Rangliste geben, um den Wettbewerb unter den Servern anzuheizen.

**Auch Handwerksfreunde** dürfen sich auf durchdachte Neuerungen freuen: Alle Charaktere können alles sammeln. Ruhmreiche Drachentöter, die hilflos vor einem Gänseblümchen kapitulieren, gibt es in Tyria nicht. Zudem verschwinden Pflanzen oder Erze nicht, nachdem man sie abbaut, sodass andere Spieler sie ebenfalls erbeuten können. Will man in einem der acht Handwerksberufe etwas bauen, darf man munter vier Rohstoffe kombinieren und schauen, was herauskommt. Die Entwickler fördern Experimente. Handwerkserzeugnisse sollen sonstigen Waffen und Rüstungen in nichts nachstehen. Ohnehin, erklärt Arenanet, unterscheide sich High-Level-Equipment nur im Aussehen, einen Rüstungswettlauf will man verhindern.

Falls wir Ihre Vorfreude auf **Guild Wars 2** geschürt haben, sind wir nun leider Überbringer schlechter Nachrichten: Laut Arenanet erscheint **GW2**, „wenn es fertig ist" – also wohl kaum noch 2011. ❑

### „Guild Wars 2 könnte DAS Online-Rollenspiel überhaupt werden!"

*Florian Emmerich**



Arenanet versucht sich an einer Revolution des Genres. Deutlich spannendere Gefechte durch viel Bewegung und dynamische Ereignisse sollen die Spielwelt glaubhaft und lebendig machen. Und eine durchgängige Story mit Entscheidungsmöglichkeiten soll das Band zum eigenen Charakter stärken. Auch bei PvP und Handwerk gibt es grandiose Ideen – alles verpackt in eine wunderschöne, detailreiche Spielwelt mit einem einzigartigen, künstlerischen Stil. Dazu kommt, dass die Entwickler mit Hingabe an ihrem Werk feilen. Etwas Skepsis schleicht sich zwar ein: keine Schlachtzüge? Schade! Doch wenn die dynamischen Events genug Langzeitmotivation für größere Gilden bieten, wird das Ding ein Hit.

**GENRE:** Online-Rollenspiel
**PUBLISHER:** NCsoft
**ENTWICKLER:** Arenanet
**TERMIN:** 2012

**EINDRUCK** **ÜBERRAGEND**

* Florian Emmerich ist Redakteur beim Rollenspiel-Magazin buffed


HUNTED
DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS
ERHÄLTLICH
AB 03.06.2011
„Hunted ist witzig,
dreckig, roh & düster!“
spieletipps
WWW.HUNTEDTHEGAME.COM
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
Bethesda
© 2011 ZeniMax Media Inc. Hunted: The Demon's Forge, Hunted: Die Schmiede der Finsternis, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. „ “, „PlayStation“, „PS3“, „PS3“ and „ “ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, die Windows Vista „Start“-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. 'Games for Windows' und das Logo der Windows Vista „Start“-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. All other trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

Von: Peter Bathge

Die Aussichten sind glänzend: Anno-Spieler dürfen sich auf eine rosige Zukunft freuen.



▲ **MONUMENTAL** | Das gewaltige Kongressgebäude (Bildmitte) überragt alle anderen Häuser in der Stadt und ist auch aus der Entfernung zu erkennen.

# Anno 2070

**AUF DVD**
• Video zum Spiel

Als wir den Präsentationsraum im Mainzer Büro von Entwickler Related Designs betreten, wirft ein Beamer groß das Logo des neuen Projekts der Strategieexperten auf die Leinwand. **Anno 1305** ist da zu lesen. Die versammelten Journalisten winken schon ab, während sie sich noch um den Konferenztisch herum niederlassen. „Schon wieder Mittelalter", so der Konsens der Runde. Doch dann zwinkert Produzent Christopher Schmitz schelmisch, als wollte er „Reingefallen!" sagen. Er gibt dem am Präsentationsrechner sitzenden Spieldesigner Dirk Riegert ein Zeichen und der lässt ein Video mit den ersten bewegten Spielszenen laufen – und zwar von **Anno 2070**, wie das Spiel tatsächlich heißt! Wir sind erst perplex und dann begeistert: Das fünfte **Anno** überzeugt mit frischen Ideen und einem ungewöhnlichen Szenario.

**Es ist ein deprimierendes Bild**, das Related Designs von der Zukunft zeichnet. Die Kamera fliegt über eine Industriestadt, in der aus Schornsteinen ein unaufhörlicher Schwall an Ruß in die Höhe steigt. Dutzende Ölpumpen fördern quietschend im flackernden Schein bunter Neonreklame und der Flammen düsterer Ölraffinerien das schwarze Gold aus der rissigen Erde. Das nahe Gebirgsmassiv ist von Bergwerken ausgehöhlt, Schaufelradbagger graben auf der Suche nach den knapper werdenden fossilen Brennstoffen immer tiefere Löcher in den Fels. Das einzige Grün erspähen wir in den Kronen vereinzelter Bäume, die aber, während wir zusehen, von in Exoskeletten umherstapfenden Arbeitern gefällt und zersägt werden. Die mickrigen Bäumchen sind das letzte Überbleibsel unberührter Natur auf diesem finsteren Flecken Land: Den Fluss haben die Stadtplaner mit einem riesigen Betonstaudamm gebändigt, die einst im Schlamm herumtollenden Schweine fristen in Zuchtbetrieben ein kurzes, freudloses Leben, bevor sie in die Fleischfabrik tapsen und auf der anderen Seite als Würste und Schinken herauskommen.

Dann der fliegende Wechsel: Blühende Wiesen und im Wind rauschende Bäume bestimmen plötzlich das Bild, ein klarer Bach gluckert fröhlich vor sich hin und farbenfrohe Zeppeline schweben lautlos über einer heimeligen Siedlung. Wasserkraftwerke, Windräder und auf den Dächern der Häuser

## DAS IST NEU

**Die wichtigsten Neuerungen im Vergleich zu Anno 1404 und den Vorgängern im Überblick.**

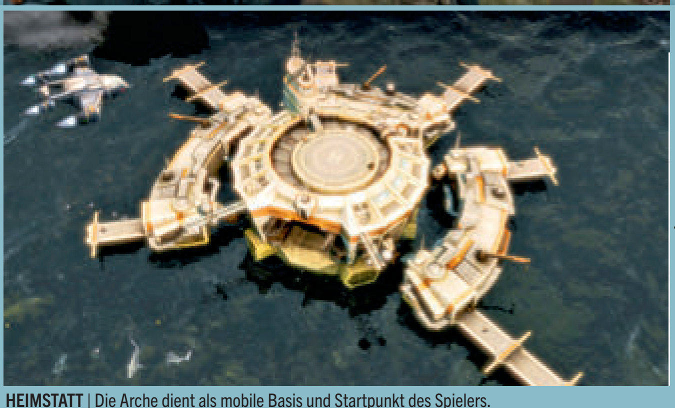
- **Das Szenario** hat sich radikal verändert: Statt im Mittelalter bauen Sie in der nahen Zukunft.
- **Zwei Fraktionen** stehen zur Wahl, die industriellen Tycoons und die naturnahen Ecos.
- **Die Spielwelt** verändert sich dynamisch durch Umweltverschmutzung und Katastrophen.
- **Das Spielprinzip** bleibt erhalten: Noch immer besiedeln Sie Inseln, treiben Seehandel und schauen dem Treiben Ihrer Bürger zu.



**FINSTER** | Wer die Natur ausbeutet, muss sich auf graubraune Landschaften und Smog einstellen.

REIHENSCHALTUNG | Tycoon-Siedlungen sehen trist aus, sind dafür aber effizient in der Produktion.





HEIMSTATT | Die Arche dient als mobile Basis und Startpunkt des Spielers.

## KONZEPTE DER MODERNE

**Die beiden Fraktionen von Anno 2070 unterscheiden sich nicht nur im Gameplay, sondern auch beim Gebäudedesign.**

Die Optik erfüllte in **Anno** stets auch eine erzählende Funktion: Detailansichten von Gebäuden verrieten auf den ersten Blick, ob es sich um ein Wohnhaus, eine Kirche oder einen Produktionsbetrieb handelte. Daran will Related Designs festhalten und das Prinzip noch erweitern: Nicht nur die Funktion eines Bauwerks ist aus seinem Aussehen ersichtlich, sondern auch dessen Fraktionszugehörigkeit. Die Tycoon-Bauten weisen viele Kanten auf und machen oft einen vernachlässigten Eindruck. Dagegen glänzen die futuristischen Eco-Gebäude mit klaren Linien und viel Glas.



▲ HERUNTERGEKOMMEN | Die Schnapsbrennerei versorgt die Untertanen der Tycoons mit billigem Alkohol – das sorgt für gute Laune.

◀ KULTURELL WERTVOLL | Diese in einer ähnlichen Muscheloptik wie das Opernhaus von Sidney gebaute Konstruktion der Eco-Fraktion unterhält die anspruchsvolleren Bürger.

glänzende Solarzellen produzieren den Strom für die auf den Wegen schlendernden Anwohner. Von Autos fehlt jede Spur, stattdessen tollen Pferde auf einer umzäunten Kuppel herum; eine Spritztour unternimmt der umweltbewusste Mensch in kompakten Segelflugzeugen, die majestätisch durch den strahlend blauen Himmel gleiten.

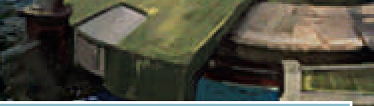
**Zwei Philosophien** stehen sich in **Anno 2070** gegenüber: auf der einen Seite die globalen Konzerne, die auf lärmende, die Umwelt verschmutzende Technologien setzen; und auf der anderen Seite die Befürworter einer ökologischen, nachhaltigen Wirtschaftsordnung. Als Spieler haben Sie die Wahl, welcher Fraktion Sie sich anschließen, auch eine Kombination der beiden Bauarten ist möglich. Dabei verändert sich die Spielwelt abhängig von Ihren Entscheidungen: Wer nach Öl bohrt, muss schon bald mit ansehen, wie die Natur darunter leidet und die Farbe aus der Landschaft verschwindet. Gleichwohl lässt sich selbst nach schlimmsten Umweltverschmutzungen mit Zeit und Geld die Uhr zurückdrehen, bis irgendwann wieder Blumen blühen und Vögel singen.

Die Uhr zurückdrehen möchte vielleicht auch so mancher Fan, der während der Lektüre die Hände über dem Kopf zusammenschlägt: „**Anno** in der Zukunft, was haben die sich dabei nur gedacht?" Offenbar sehr viel, denn wie uns Dirk Riegert erklärt, ist die Idee für das moderne Szenario aus den Reihen der Käufer von **Anno 1404** gekommen: Bei einer Befragung von über 70.000 Besitzern des Aufbau-Strategiespiels zeichnete sich laut Related Designs schnell ab, dass eine große Zahl der Teilnehmer einem Bruch mit dem historischen Szenario aufgeschlossen gegenüberstünde.

„Die Zukunft gestalten" ist dann auch das Motto von **Anno 2070**, so Riegert. Mit den zwei unterschiedlichen Fraktionen sollen sich die beiden größten der von den Entwicklern ausgemachten **Anno**-Zockergruppen identifizieren: die Schönbauer und die Effizienzbauer. Related Designs nimmt dabei keine moralische Bewertung des Spielstils vor. Jeder Weg kann zum Erfolg führen. Spielerische Unterschiede gibt es dennoch: Wer auf die Klimaerwärmung pfeift, weiß mit Kohlekraftwerken die effizientere Stromerzeugungsart auf seiner Seite, nimmt aber auch deren Ri-




**FERNOST**
Auf einem ausrangierten Flugzeugträger (rechts erkennt man noch den Kontrollturm mit der Brücke) haben sich Händler niedergelassen und betreiben einen Schwarzmarkt. Die asiatischen Schriftzeichen deuten darauf hin, dass sich **Anno 2070** nicht ausschließlich auf die westliche Welt als Vorlage für die glaubwürdige Zukunft des Spiels beschränkt. Eine eigene Region wie der Orient in **Anno 1404** soll daraus aber nicht entstehen.



**MECH**
Ein Arbeiter in einem Exoskelett bewegt Fracht im Bauch des Flugzeugträgers. Diese motorisierten Läufer setzt die Tycoon-Fraktion auch beim Fällen von Bäumen ein. Wir vermuten, dass eine bewaffnete Version dieser Technologie als Militäreinheit im Spiel auftaucht.

INTERVIEW MIT CHRISTOPHER SCHMITZ

# „Anno bleibt Anno."

**PC Games:** Warum der Wechsel ins Jahr 2070?
**Schmitz:** „**Anno 1404** war für viele das perfekte **Anno** – da noch einen draufzusetzen wäre sehr schwer gewesen. Aus den Reaktionen der Presse haben wir bei **1404** schon ein bisschen herausgehört: Ja, super Spiel, aber das ist alles schon bekannt. Und das wäre bei einem **Anno 1305** noch viel stärker gewesen. Deshalb war es, glaube ich, eine gute Entscheidung, das Zukunftsszenario zu wählen, auch wenn es natürlich ein mutiger Schritt ist."
**PC Games:** Wie seid ihr überhaupt darauf gekommen, in die Zukunft zu gehen? War das ein lang gehegter Wunsch?
**Schmitz:** „Wir haben Konzeptions-Workshops abgehalten, bei denen sich das Team zusammengesetzt und wild Ideen für das nächste Spiel in die Runde geworfen hat. Irgendwann wurden wir dann von den Rahmenbedingungen der Serie wieder eingeholt und daraus ergab sich dann das neue Setting."


Christopher Schmitz ist Produzent bei Ubisoft.

**PC Games:** Kannst du ein Beispiel für eine dieser Ideen nennen?
**Schmitz:** „Wir haben uns Gedanken über verschiedene Szenarien gemacht, von **Anno Steinzeit** bis **Anno in Space**. Ich, das Brand Marketing und Dirk (Riegert, Anm. d. Red.) haben dann am Ende entschieden, in die Zukunft zu gehen. Wir haben das Szenario auch immer wieder kritisch infrage gestellt – wollen wir wirklich ein Mittelalterspiel in die Zukunft transportieren? Es hat sich im Lauf der Entwicklung aber als sehr gute Idee herausgestellt. Wir hatten auch überlegt, die Inseln wegzulassen und das Spiel einfach auf einer riesigen Landmasse stattfinden zu lassen. Dann hätten wir aber den Seehandel und die Herausforderung des begrenzten Platzes verloren. Bevor wir das Spielsystem so verändern, schieben wir es lieber in die Zukunft. Ein neues Mittelalter-Spiel nur ohne Inseln – das wäre eine richtig schlechte Idee gewesen."

**PC Games:** Was gefällt dir denn persöhnlich am neuen **Anno** am besten?
**Schmitz:** „Dass wir es geschafft haben, die **Anno**-Spielprinzip in die Zukunft zu transportieren, ohne dass es angestaubt wirkt und ohne dass wir es verbiegen mussten. Wir haben über 100 Probespiele mit **Anno**-Spielern veranstaltet, von denen einige richtige Hardcore-Fans waren. Die gucken vielleicht beim ersten Spielstart überrascht und fragen sich, was das jetzt soll. Doch nach einer halben Stunde sagen sie: ‚Super, das ist ja ein echtes **Anno**, man erkennt es sofort wieder.' Und das ist es, was wir von Anfang an erreichen wollten, genau diesen Effekt."
**PC Games:** Warum sollte ein Anno-Spieler alter Schule unbedingt **Anno 2070** spielen?
**Schmitz:** „Selbst wenn einen das moderne Szenario nicht anspricht, erkennt man sofort das alte **Anno**-Spielgefühl wieder. Wir haben das Spielprinzip in die Zukunft transportiert, um eine glaubwürdige Welt darzustellen, zu der man wegen des geringen Zeitunterschieds einen starken Bezug hat. Dort hat man durch neue Technologien, Fluggeräte und Ähnliches viel mehr Möglichkeiten als im Mittelalter– das ergibt ein anderes Spielgefühl, aber es ist immer noch ein **Anno** und das merkt man. **Anno** bleibt eben **Anno**."

siken in Kauf. Sollten Sie dagegen auf erneuerbare Energien setzen, liefern Wasserturbinen und Sonnenkollektoren weniger Saft, erzeugen dafür aber auch eine geringere Verschmutzung. Außerdem laufen die Ökobauten weniger Gefahr, eine Umweltkatastrophe auszulösen.

**Die Konsequenzen des eigenen Handelns** will **Anno 2070** so plastisch wie nie zuvor darstellen. Als Beispiel bekamen wir zu sehen, wie eine Ölplattform explodiert und das sprudelnde Öl das Meer verseucht; in der Folge dürfte das Angebot an Fisch drastisch zurückgehen und die Versorgung der Wirtschaftsbetriebe mit Öl ist eingeschränkt. Wer für den Ernstfall vorsorgt, kann das größte Unheil noch abwenden: So lohnt es sich zum Beispiel, zuvor bereits Luftkissenboote mit Löschkanonen gebaut zu haben, die den Brand zügig löschen. Danach stehen die Aufräumarbeiten an der Küste an, um die Verseuchung einzudämmen. Oder aber Sie planen bereits lange vorher für alle Eventualitäten und errichten die risikoreiche Ölplattform einfach vor der Insel eines Konkurrenten.

Apropos Insel: Auch in **Anno 2070** besiedeln Sie Atolle, um Platz für Ihre Metropolen zu schaffen sowie Zugang zu benötigten Rohstoffen zu erhalten. Bei einer abzusehenden Klimaerwärmung inklusive schmelzender Polarkappen ist es nachvollziehbar, dass die Weltbevölkerung im Jahr 2070 auf kleinen, aus den Wassermassen herausragenden Erdflecken Zuflucht sucht. Auf dem begrenzten Platz ist es besonders einfach, die Bürger mit neuen Medien zu beeinflussen: Mittels großer Videoleinwände bilden Sie Ihre Untertanen weiter. Oder aber Sie senden Propaganda der Marke „Atomkraft ist sicher".

**Inseln gibt es** also auch in **Anno 2070** wieder, doch wie steht es mit dem zweiten wesentlichen Bestandteil der Serie, dem Seehandel? Keine Sorge: Während wir auf der Leinwand in der Nahansicht das geschäftige Treiben eines industriellen Frachthafens bewunderten, klärten uns die Entwickler darüber auf, dass sie nur behutsame Änderungen für den Warenverkehr planen. Dirk Riegert deutete, darauf angesprochen, an, dass die Planung von Handelsrouten komfortabler werden könnte. Spielern soll es möglich sein, ihren Containerschiffen detaillierte Verhaltensweisen mit auf den Weg geben, und die Monopolstellung beim Verkauf einer bestimmten Ware könnte eine Rolle spielen.

Während der Präsentation erspähten wir übrigens an allen Ecken und Enden futuristische Hubschrauber und Gleiter, die von Landeplätzen auf den Dächern aufstiegen und wie emsige Bienen über der vor Aktivität summenden Stadt umherschwirrten. Große Frachtflugzeuge bekamen wir zwar nicht zu Gesicht, doch wir wären überrascht, wenn nicht zumindest ein Teil des Handels künftig per Luftlinie abgewickelt würde.

**Wie in den Vorgängern** tauschen Sie auch mit neutralen Parteien Güter. Auf einem rostigen Flugzeugträger hat die sogenannte „Dead Panda Society" einen Schwarzmarkt eröffnet. Dort erwerben Sie unter Umständen schwer zu beschaffende Waren wie Tabak, Waffen und Alkohol. Auch die aus **Anno 1404** bekannten Gegenstände zur Steigerung der Schiffsleistung erstehen Sie an solchen Handelsplätzen. Das Itemsystem wollen die Macher nahezu unverändert übernehmen; statt größerer Segel kaufen Sie sich eben eine stärkere Turbine oder ein GPS-Navigationssystem.

Diese Boni gingen bislang beim Missionswechsel verloren. Da will Related Designs Abhilfe schaffen und führt die Arche ein: Diese mobile Insel dient als Transportmittel des Spielers und taucht zu Beginn


**DOCKS** | Am Hafen laden Sie zu verhökernde Handelswaren auf Schiffe und importieren Güter.

**HILFREICH**
Der Ozon Maker basiert auf einem in der Realität existierenden Konzept: Der Zeppelin steigt vom Boden auf und repariert die Ozonschicht über einer Insel. Das hat beispielsweise Auswirkungen auf das Wachstum der Nutz- und Zierpflanzen.

**SAUBERE ENERGIE**
Die Anhänger der Eco-Fraktion leben am liebsten im Grünen und beziehen ihren Strom aus Windrädern und Solarzellen.

eines Szenarios aus dem Wasser auf. An Bord der Arche erkunden Sie die Welt und senden ein Kolonieschiff aus, sobald Sie sich für ein zu besiedelndes Eiland entschieden haben. Am Ende der Mission laden Sie eine begrenzte Anzahl von Rohstoffen und Gegenständen auf die Arche und transportieren diese in die nächste Inselwelt. Mit der Zeit steigen die Lagerkapazitäten der beweglichen Basis.

**Zum Abschluss der Präsentation** gibt es noch einen Leckerbissen: Eine gigantische Metropole breitet sich vor uns aus, gebaut nach ökologischen Maßstäben. Gewaltige Hochhäuser dominieren das Stadtbild, gleißende Überstrahleffekte von den Glasfassaden der Wolkenkratzer blenden den Betrachter. In den Straßenschluchten drängeln sich fliegende Autos. „Die sind zwar nicht realistisch", meint Dirk Riegert, „aber wir haben Sie dennoch als belebendes Element eingebaut, weil sie besser zu sehen sind als Fahrzeuge oder Fußgänger am Boden." Die kleinen, drollig animierten Figuren sind jedoch immer noch zu erkennen: Auf dem Dach des Kongressgebäudes veranstaltet eine Gruppe Jugendlicher eine Breakdance-Party, unten flanieren Fußgänger über die vom Verkehr befreiten Straßen und genießen die frische Luft in einem der idyllischen Parks.

Idyllisch ist das passende Wort für die zauberhafte Optik, für die Related Designs die Engine von **Anno 1404** zu etwa 50 Prozent neu geschrieben hat. Am deutlichsten fällt das bei den Wasseranimationen auf; in Echtzeit berechneter Wellengang und Brandung sehen fantastisch aus. Getreu der Serientradition behalten die Entwickler dabei Augenmaß und versprechen, dass auch ältere Rechner das Aufbau-Strategiespiel dank der skalierbaren Grafik adäquat darstellen. Begleitet wird der Augenschmaus von einem Soundtrack mit über 70 Musikstücken.

**Über den Militärteil** ist bislang nur bekannt, dass er nach wie vor keine tragende Rolle spielt und der Aufbau weiterhin im Vordergrund steht. Wer möchte, vermeidet militärische Konflikte durch Diplomatie und Tributzahlungen gänzlich. Das Waffenarsenal enthält zwar keine Laserwaffen, doch Atombomben könnten zum Einsatz kommen. Bedeckt hielt man sich auch in Sachen Kampagne und Multiplayer-Modus. Spieldesigner Riegert versicherte lediglich, dass die Spielmodi des Vorgängers auch in **Anno 2070** nicht fehlen werden. Außerdem seien weitere, noch geheime Spielarten angedacht. ❑


**RISIKOTECHNOLOGIE** | Ölplattformen sind bei unzureichender Wartung tickende Zeitbomben.

## „Hoffentlich wird der mutige Szenariowechsel von den Fans belohnt!"

*Peter Bathge*

Umweltverschmutzungen, Naturkatastrophen und Energiedebatten: Das Setting von **Anno 2070** ist brandaktuell, wird aber von Related Designs mit einem Augenzwinkern inszeniert. Dieser heitere Umgang mit der ernsten Thematik überzeugte mich neben den erhalten gebliebenen spielerischen Grundfesten der Serie davon, dass die Entwickler nach dem genialen **Anno 1404** auch vor dem Hintergrund des Zukunftszenarios ein hervorragendes Aufbau-Strategiespiel abliefern werden. Die behutsamen Gameplay-Veränderungen klingen spannend; ich habe lediglich die Sorge, dass ich in einer mit Wolkenkratzern zugestellten Stadt meine futuristischen Produktionsbetriebe nicht mehr auf Anhieb erkenne.

**GENRE:** Aufbau-Strategie
**PUBLISHER:** Ubisoft
**ENTWICKLER:** Related Designs
**TERMIN:** 4. Quartal 2011

**EINDRUCK** **SEHR GUT**



**ROYALIST** | Der Reiz von **Fable 3** liegt darin, dass Sie nicht nur den bösen Tyrannen stürzen, sondern anschließend auch an seine Stelle treten und es selbst besser machen können.

**Von:** Christoph Schuster

Gut Ding will Weile haben. Kann Fable 3 diese These auf dem PC untermauern?

# Fable 3

Natürlich kann man ihm einiges vorwerfen, diesem Peter Molyneux. Kaum ein Entwickler hat in seiner Laufbahn derart viele Versprechungen gemacht, die sich anschließend als leere Worthülsen entpuppten. Kaum ein anderer vermag es, wiederholt derartige Hypes um seine Spiele zu erzeugen – und anschließend oft zu enttäuschen. Dennoch gehört er zu den Kultfiguren der florierenden Games-Branche. Weil er sich traut, neue Wege zu gehen – auch mit dem Risiko, vom Pfad abzukommen. Weil er nach den Sternen greift, wo sich andere lieber bei der Konkurrenz bedienen. Und weil seine Spiele einen individuellen Stil haben. Die Verkörperung all dieser Faktoren stellt Molyneux' aktuelles Baby dar: die **Fable**-Saga. Und wie ihr Schöpfer spaltet auch sie die Fangemeinde und erhitzt die Gemüter.

**Eine gern geführte Debatte** dreht sich dabei um die Frage: Ist **Fable** überhaupt noch ein Rollenspiel? Statt verzweigter Fähigkeitenbäume, komplexer Kämpfe und attributbestückter Ausrüstungsteile nahm die Reihe nach dem Erstling nämlich eine andere Route. Mit Teil 2 entwickelte sich **Fable** vom klassischen Rollenspiel weg und setzte stattdessen auf einen erhöhten Erkundungs- und Entdeckungsdrang sowie eine stärkere soziale Komponente. Diesen Weg geht die dritte Ausgabe konsequent weiter.

▶ **NEW ECONOMY** | Reaver steht für den Kapitalismus in Albion: gewitzt, skrupellos und unfassbar sarkastisch.

◀ **COPPERFIELD** | Mit Magie bekämpfen Sie Gegner und beeindrucken das einfache Volk.

▶ **PUNK** | Frisur, Tattoos, Kleidung – auch ohne klassische Charaktererstellung passen Sie Ihr Alter Ego Ihren Wünschen an.


**EPISCH** | Als König verteidigen Sie Ihr Reich gegen Bedrohungen von innen und außen!

Zum Release der Xbox-360-Version kritisierten dementsprechend viele Rollenspieler der alten Schule die fortschreitende „Casualisierung".

In der Tat schien **Fable 3** stärker auf Gelegenheitsspieler zugeschnitten zu sein. Die zusammengestutzte Charakterentwicklung kann Genre-Veteranen kaum noch hinterm Ofen hervorlocken, die Kämpfe bieten geübten Spielern keine Herausforderung und wenn der Held dann doch mal stirbt, steht er direkt wieder auf. Der Bildschirmtod kostet nur eine Handvoll Erfahrungspunkte.

Diesen Kritikpunkt hat Lionhead erkannt und schafft in der PC-Fassung direkt Abhilfe. Durch den neuen Hardcore-Modus fallen die Gefechte deutlich knackiger aus. Statt allerdings bloß die Gegnerzahl zu erhöhen und das Gesindel stärker zu machen, entwickelte Lionhead extra für diese Variante zusätzliche KI-Routinen. Die Monster und Feinde gehen nun gewitzter zu Werke, Ausweich- und Blockmanöver wollen dementsprechend besser getimt sein.

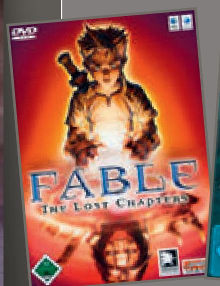
**Alles nur PR-Gewäsch?** Mitnichten. Wir spielten selbst eine weit fortgeschrittene Fassung der PC-Umsetzung und bemerkten tatsächlich schon nach kurzer Zeit die Unterschiede. Wo wir auf der Xbox die meisten Kämpfe durch stumpfes Malträtieren der Knöpfe überstanden, ging unser Held im aktuell PC-exklusiven Hardcore-Modus fix in die Knie. Klar, mehr Rollenspiel wird **Fable 3** dadurch nicht, stattdessen verlangen die Scharmützel eher nach mehr Geschick. Hauptsache ist aber: Die Gefechte fordern endlich und machen somit mehr Spaß! Und falls Sie Ihre Fähigkeiten doch mal überschätzt haben, können Sie im Pausemenü jederzeit zwischen Hardcore- und Standardmodus wechseln.


**WILHELM TELL** | Per Flinte oder Pistole dezimieren Sie Feindesgruppen aus der Ferne.

**Die übliche Verbesserung** einer PC-Portierung lautet: schickere Grafik. Egal ob **Need for Speed** oder **Bulletstorm**, die PC-Fassung glänzt mit feineren Texturen, höherer Auflösung und zusätzlichen Shadern. Auch **Fable 3** bekommt diese Standardbehandlung. Insbesondere Lichteffekte und das Wasser sehen auf dem Rechenknecht besser aus. Allgemein macht die Optik aber keinen Riesensatz wie bei **Assassin's Creed: Brotherhood**. Das liegt hauptsächlich an der künstlerischen Ausrichtung des Spiels, die mehr auf Stil denn auf Hardware-Power setzt. Nichtsdestotrotz sieht Albion auf dem PC wie auch auf Xbox 360 ausgesprochen schick aus. Die Charaktere wirken liebenswürdig, die Umwelt lebendig und märchenhaft. Zahlreiche Details sorgen dafür, dass der geneigte Abenteurer auf Erkundungstour geht und gerne auch abseits der Wege herumstreunt. Von

## DIE FABLE-REIHE

**Um Fable 3 genießen zu können, brauchen Sie keine Vorkenntnisse. Dennoch verraten wir Ihnen, was Albion sonst so zu bieten hat.**






• **Fable** erschien 2004 auf Microsofts Xbox und ein Jahr später als erweiterte **Lost Chapters**-Fassung für den PC. Sie schlüpfen in die Rolle eines Waisen, der in der Heldengilde aufsteigt und Albion vor dem fiesen Messer-Jack bewahrt. Dabei decken Sie eine gewaltige Verschwörung auf. Viele Spielelemente wie der Immobilienhandel, die Beziehungen (auch sexueller Natur) und die Entwicklung des Charakters nach guten oder bösen Taten nahmen hier ihren Anfang. Für gut 10 Euro können Sie **Fable: The Lost Chapters** heute neu kaufen.

• **Fable 2: Pub Games** erschien als Werbemittel für **Fable 2** in der Xbox Live Arcade. Für 10 Euro bekommen Sie drei Glücksspiele (darunter Einarmige Banditen und eine Art Würfel-Roulette) und erspielen Items und Gold für **Fable 2**. Überflüssig!

•**Fable 2**, das Xbox-360-exklusive Zweitwerk, bot 2008 weniger klassische Rollenspielkost und setzte dafür verstärkt auf soziale Interaktion. Unser Schwestermagazin X3 vergab 87 Punkte. Einige Orte und Charaktere spielen auch in **Fable 3** wieder eine wichtige Rolle – als GotY-Edition mit beiden (sehr guten) DLCs für knapp 20 Euro noch heute einen Blick wert.

•**Fable: Coin Golf** gibt es für € 4,49 für Windows Phone 7. Sicher ist das Golfspielchen kein Must-have, aber deutlich spaßiger als **Pub Games**.

•**Fable: Der Orden der Balverine** ist der erste **Fable**-Roman und schlägt mit 15 Euro zu Buche. Autor Peter David erzählt die Geschichte zweier Abenteurer auf der Jagd nach einer legendären Bestie. Das Buch spielt parallel zu **Fable 3** und besucht einige von dessen Schauplätzen, allerdings ohne Verbindung zur Spielhandlung.


**FABLE: THE LOST CHAPTERS**



**WITZFIGUR** | **Fable 3** zelebriert den typisch britischen Humor – egal ob böse Satire oder Slapstick-Blödelei.

**WIR SIND DAS VOLK!** | Als Revoluzzer ziehen Sie das Volk auf Ihre Seite. Wie Sie es anschließend als Regent behandeln, bleibt Ihnen überlassen.

◀ **WUFF!** | Ihr Hund ist geliebter Freund, Mitstreiter und hilfreiche Spürnase zugleich.

▼ **PLITSCHPLATSCH** | An bestimmten Punkten kann Ihr Held tauchen, um versunkene Schätze zu finden.

▼ **TOTLACHEN?** | Die gnomenartigen Hobbs sorgen zwar mangels Intelligenz für einige Lacher, unterschätzen sollten Sie die Biester aber nicht.

◀ **WÜSTENTRAUM** | Sie begegnen und helfen verschiedenen Bevölkerungsgruppen Albions.

verschneiten Gipfeln über idyllische Wiesen bis hin zu staubigen Wüsten und dreckigen Industriegebieten erfüllt Albion Fantasy-Touristen jeden Wunsch. Großartig, wie die Orte eine individuelle Note besitzen und dennoch sofort als „typisch **Fable**" erkennbar sind.

Wo uns **Fable 3** optisch schon auf Konsole begeisterte, hat die PC-Version allerdings noch einen Trumpf im Ärmel: 3D. Mit entsprechend stärkerer Hardware, 3D-fähigem Monitor und Nvidias 3D-Vision-Ausrüstung versetzen Sie **Fable 3** in die dritte Dimension. Nach anfänglicher Skepsis konnte uns dieser Modus auch wirklich überzeugen. Die Entwickler haben das 3D maßvoll eingesetzt: Statt „Direkt ins Gesicht!"-Effekten bereichert diese Variante eher auf subtile Art die Spielerfahrung. Da **Fable** ohnehin nicht gerade auf hektische Action setzt, brauchen Sie selbst bei längerem Spielen keine Kopfschmerzen zu fürchten.

**Das war es dann auch** schon mit den Neuerungen der PC-Version. Um die PC-Nutzer für die längere Wartezeit zu entschädigen, enthält **Fable 3** obendrein die ehemals exklusiven Inhalte der limitierten Xbox-Edition: eine zusätzliche Quest, Waffe, Rüstung und Hundrasse.

„Und was ist mit den bisher erschienenen DLCs?", mögen Sie sich nun fragen. Die erscheinen kurz nach Release des Hauptspiels auch für PC – allerdings separat zum Kauf via Games for Windows Live. Ein augenscheinlich schlechter Deal. Deshalb erscheint die PC-Version zum reduzierten Preis von 40 Euro. Unserer Meinung nach eine sehr faire Sache, denn wenn Ihnen das Spiel gefällt, können Sie den so gesparten Zehner ja immer noch für die DLCs ausgeben.

**Nachdem wir nun geklärt hätten,** warum die PC-Version der Xbox-Fassung überlegen ist und sich das Warten vermutlich lohnt, bleibt die Frage: Was kann dieses **Fable 3** sonst noch? Ein Engländer würde das Rollenspiel vermutlich als einen „Acquired Taste" bezeichnen, also einen erlernten Geschmack. Wie seine Vorgänger offenbart Teil 3 nämlich viele seiner Stärken erst auf den zweiten Blick. Beispielsweise beginnt die Handlung als konventionelle Geschichte vom jungen Prinzen, der vor einem Tyrannen ins Exil flüchtet. Anschließend sammelt er Verbündete in Form diverser unterdrückter Volksgruppen, formiert den Widerstand und erlöst das Land per Staatsstreich von seinem Unterjocher. Wo in anderen Spielen an dieser Stelle der Abspann über den Monitor flimmert (oder auch eine fiese Cliffhanger-Szene), legt **Fable 3** noch mal richtig los.

Der ehemalige Diktator war nämlich kein von Natur aus fieser Widerling, sondern es gab durchaus Gründe für sein repressives Handeln. Als frisch gekrönter Monarch müssen Sie nun entscheiden, wie Sie mit diesen Problemen umgehen. Sorgen Sie durch Steuersenkungen und wohltätige Staatsinvestitionen für eine glückliche Bevölkerung? Oder führen Sie stattdessen den Kurs Ihres Amtsvorgängers fort, um so dringend benötigtes Geld in die leere Staatskasse zu spülen?

**Solche Entscheidungen** wirken sich oftmals direkt aus. Wenn Sie zum Beispiel den Abbau seltener und dringend benötigter Rohstoffe an-

ordnen, verwandelt sich die einst idyllische Gegend rund um einen malerischen See in ein stickiges und abgasverseuchtes Schürfgebiet. Wer dagegen seinem grünen Gewissen folgt, bewahrt ein kleines Paradies auf Erden – zusammen mit einem anhaltenden Finanzproblem.

Dummerweise schwächt **Fable 3** die Konsequenzen Ihrer Entscheidungen ab, da Sie jederzeit privates Vermögen zur Tilgung der Staatsschulden heranziehen können. Erspartes, das Sie aus erledigten Quests und gefundenen Schätzen zusammenknausern, investieren Sie in Immobilien und Ausrüstung. Wer hier frühzeitig Gebäude kauft und weitervermietet, besitzt alsbald mehr Gold, als er ausgeben kann.

Trotz dieses Mankos hat es allerdings einigen Reiz, als König auf dem Thron zu sitzen und wichtige Entscheidungen zu treffen. Selbstverständlich unterbrochen von regelmäßigen Ausflügen ins eigene Regentschaftsgebiet, inklusive dort stattfindender, neuer Abenteuer.

**Unabhängig davon, ob** Sie anfangs als streunender Wicht oder später im Spielverlauf als mächtiger Herrscher durch die Lande ziehen: Ein wichtiger Punkt auf der **Fable**-Agenda ist und bleibt der Humor. Mal dumm-dusselig simpel, mal tiefschwarz sarkastisch, aber garantiert zu jeder Zeit typisch britisch.

Manch einer kreidet das dem Spiel an und findet, dass es zu oft ins Lächerliche abdriftet. Andere Feierabendhelden lieben ebendiese Unbeschwertheit. Wir finden zwar, dass Lionheads Autoren an mancher Stelle vielleicht etwas übertreiben. Dafür provozierten viele Szenen aber auch laute Lacher und manche Charaktere wie der Oberkapitalist Reaver bringen tiefschwarze Zynikerherzen zum freudigen Hüpfen.

Besonders gut fördern die Quests diese Eigenschaft zutage. Da schrumpft Sie das Spiel auf Zinnsoldaten-Größe und versetzt Sie in eine Tabletop-Runde – und zieht das komplette RPG-Genre durch den Kakao. Oder Sie wandeln auf Shakespeares Spuren und bringen große Dramen auf die virtuelle Bühne – mit überraschendem Ende. Außerdem: Trotz seiner flapsigen Art schafft es **Fable 3**, dass Ihnen seine Charaktere und deren Schicksale am Herzen liegen.

**Damit wären wir** wieder beim „Acquired Taste". Wenn Lionhead keine völlig überraschenden, absurden Schnitzer passieren, dürfte **Fable 3** zu den qualitativ besten Vertretern seiner Zunft gehören. Dennoch bleibt es wie kaum ein anderer Titel Geschmackssache und wird auch auf dem PC die Lager spalten. Die reine Umsetzung erscheint uns bisher nach mehrstündigem Anspielen tadellos, die zusätzlichen Features ermöglichen ein noch besseres Spielerlebnis.

Zum Werk selbst kann der Autor dieser Zeilen nur sagen: „Geben Sie dem Teil eine Chance!" **Fable 3** weiß zwar manchmal selbst nicht so genau, was es sein will – Rollenspiel oder Action-Adventure, linear oder offen, ernsthaft oder witzig –, aber eines ist es dabei auf jeden Fall: einzigartig. Und das kann man in Zeiten der zielgruppengerechten, marktforschungsoptimierten Mainstream-Unterhaltung gar nicht hoch genug schätzen. Und wenn man obendrein noch so eine Menge Spaß damit haben kann: umso besser! ❑

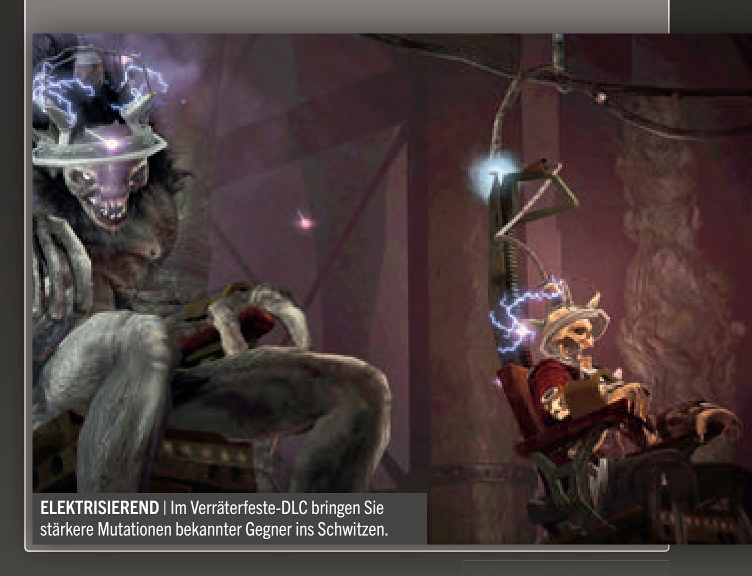
## FABLE-3-DLC IM CHECK

**Bisher führten zwei DLC-Pakete die Geschichte von Fable 3 fort. Wir erläutern deren Inhalte und verraten Ihnen, ob sich der Kauf lohnt.**

Die beiden bisher erschienenen DLCs Understone-Questpaket und Die Verräterfeste erscheinen laut Microsoft und Lionhead zeitnah zum PC-Release von **Fable 3** auch auf dem Games for Windows Live Marktplatz. Die Preise der PC-Fassung sind aktuell noch nicht bekannt, deshalb geben wir die Kosten der Xbox-Downloads an. Zu eventuellen weiteren Download-Episoden hüllen sich die Entwickler allerdings noch in Schweigen.

• **Understone-Questpaket:** Genauso sparsam wie der Preis (400 MS-Punkte, etwa 5 Euro) ist auch der DLC selbst. Die zusätzliche Region Understone, ein kleines Dorf unter (!) dem Industriegebiet von Bowerstone, samt der dazugehörigen Questreihe beschäftigt geübte Spieler nicht mal eine halbe Stunde. Das Schießstand-Minispiel verliert ebenfalls fix an Reiz und der Arenamodus in Reavers Villa wirkt, als sei dieses Feature nachträglich aus dem fertigen Spiel entfernt worden, um als DLC Verwendung zu finden. Insgesamt ein enttäuschendes Paket, das sich selbst absolute **Fable**-Fans nur zum reduzierten Preis in einer Sparaktion holen sollten.

• **Die Verräterfeste:** Für 560 MS-Punkte (etwa 7 Euro) wartet hier das glatte Gegenteil des ersten Download-Inhalts. Die Geschichte beginnt nach dem Ende von **Fable 3**. Als König gehen Sie einer Gefangenenrevolution in der großräumig angelegten, komplett neuen Verräterfeste auf den Grund. Im Zuge der Ermittlungen bekommen Sie es mit neuen, schwereren Gegnern zu tun und bereisen zwei frische Gebiete: die von verrückten Robotern bevölkerte Uhrwerkinsel und eine düstere Gruftinsel samt Spukvilla. Die Geschichte dieser Download-Episode begeisterte uns, die neuen Gebiete sind allesamt gut gelungen und auch spielerisch werden **Fable 3**-Fans hier bestens bedient. Absolute Kaufempfehlung!



**ELEKTRISIEREND** | Im Verräterfeste-DLC bringen Sie stärkere Mutationen bekannter Gegner ins Schwitzen.



**PRINZENROLLE** | Etwa nach der Hälfte der Spielzeit besteigen Sie selbst Albions Thron und regieren.

**„Auf eine derart sorgfältige Umsetzung warte ich gern etwas länger."**

*Christoph Schuster*



Mit dem neuen Hardcore-Modus behebt Lionhead den offenkundigsten Fehler der Urfassung: den niedrigen Schwierigkeitsgrad. Natürlich ändert das nichts am simplen Levelsystem oder daran, dass **Fable 3** allgemein eine Unzahl an Elementen bietet, ohne bei einem davon in die Tiefe zu gehen. Das verzeihe ich dem Titel allerdings gerne, da ich im Gegenzug mit einer derartigen Kreativität und Liebe zum Detail verwöhnt werde, wie sie sich heutzutage nur noch wenige Projekte leisten. Albion schreit danach, von mir erkundet zu werden, und schafft es auch, mich ständig für mein Engagement zu belohnen. Gemeinsam mit dem großartigen Humor und den herrlichen Charakteren entsteht so ein wirklich märchenhaftes Abenteuer.

**GENRE:** Rollenspiel
**ENTWICKLER:** Lionhead Studios
**PUBLISHER:** Microsoft
**TERMIN:** 20. Mai 2011

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

# Saints Row: The Third

**Von:** Toni Opl

Schmutzig, obszön, lasterhaft – Teil 3 der Open-World-Reihe ist laut den Entwicklern wie der Lapdance eines Pornostars.

Guilty Pleasures – dieser Ausdruck lässt sich nur schwer ins Deutsche übersetzen, beschreibt aber am treffendsten, worum es in **Saints Row** grundsätzlich geht: Um fiese, anrüchige Späße, für die man sich eigentlich schämen müsste. **Saints Row** nimmt seit jeher die erfolgreiche **Grand Theft Auto**-Serie auf die Schippe und treibt alles, was man in **GTA** tun kann, gnadenlos auf die Spitze. **Saints Row** ist überzogener, prolliger und böser als **GTA** – und gerade deshalb so unterhaltsam. Wir wagten uns Ende Februar in das Örtchen Champaign im US-Bundesstaat Illinois, um einen ersten Blick auf den dritten Teil namens **Saints Row: The Third** zu werfen.

**Es ist der 28. Februar 2011**, 10 Uhr vormittags. Senior Producer Greg Donovan und seine Kollegen von Volition blicken in lauter übermüdete Journalisten-Gesichter. Nahezu alle Schreiberlinge – auch wir – hatten eine Horror-Anreise aus Chicago, da am Vorabend ein heftiges Gewitter über Champaign wütete. Gecancelte Flüge, hastig organisierte, völlig überteuerte Mietwagen und verschwundenes Gepäck waren nur einige der Horrorstorys, die man sich vor der Präsentation bei einem Kaffee erzählte. Vielleicht ist das der Grund, warum Greg nach einer hastigen Powerpoint-



**SINNBILD** | Explosionen, große Brüste, maskierte Muskelmänner und fette Knarren – dieser Screenshot beschreibt hervorragend, worum es in **Saints Row: The Third** geht.

## Die glorreichen Sieben?

Diese illustre Gesellschaft umfasst einige der Freunde und Verbündeten, auf die Sie im Spiel treffen werden.



**ZERSTÖRUNGSWUT** | Im Mini-Spiel „Tank Mayhem" müssen Sie innerhalb eines bestimmten Zeitlimits möglichst viel Schaden anrichten. Damit verdienen Sie Knete und Respekt.



**LIZENZ ZUM TÖTEN** | Wie James Bond in seinen besten Tagen stürzt sich der Saints-Chef mit Shaundi im Arm aus einem Flugzeug – gefolgt von zahlreichen Schergen des Syndikats.

Präsentation direkt in die Vollen geht und **Saints Row: The Third** über einen Beamer live vorspielt. Jetzt aber kommt das Kuriose: Wir sehen als Einstieg weder Intro noch Tutorial, weder eine ganze Mission noch irgendwelche erklärenden Cutscenes. Vielmehr zeigt uns Greg voller Stolz, dass man sowohl männlichen als auch weiblichen Passanten im Spiel jetzt auf verschiedenste Arten in die Familienplanung schlagen kann.

Die sogenannten Nut-Shots waren in Teil 2 dermaßen beliebt, dass Volition dieses Feature ordentlich ausgebaut hat: Jede Waffe hat nun ihre eigene, kreative Nut-Shot-Animation. So können Sie beispielsweise auch von hinten einen Bocksprung über einen arglosen Zivilisten machen, vor ihm zum Stehen kommen und ihm dann mit einem Back-Kick in die Weichteile treten. Einfach nur krank!

**Doch diese Art des Einstiegs** in die Spielszenen erzielt genau die gewünschte Wirkung. Wir halten uns den Bauch vor Lachen, sämtliche Strapazen sind erst einmal vergessen und die Entwickler haben innerhalb von zwei Minuten perfekt verdeutlicht, in welche Richtung sie mit **Saints Row: The Third** gehen wollen. Wie überspitzt die gesamte Inszenierung ist, zeigt sich auch, wenn man ein vorbeifahrendes Auto kapert. Bisher sind wir es gewohnt, dass unser Charakter auf Knopfdruck die Fahrertür aufreißt, den Typen hinterm Steuer aus seiner Karre zieht, selbst am Lenker Platz nimmt und davonbraust. Wie unspektakulär! In **Saints Row: The Third** geht das zwar auch, aber hält man zusätzlich zur entsprechenden Aktionstaste

## DAS IST NEU!

**Welche Veränderungen erwarten Sie im Vergleich zu den Vorgängern?**

- **Eine neue Stadt:** Im dritten Teil der Serie verschlägt es die Saints-Gang eher unfreiwillig in die heruntergekommene Industriemetropole Steelport. Stilwater, die von den Saints kontrollierte Stadt aus dem Vorgänger, spielt nur noch in der Eröffnungsmission eine kleine Rolle.
- **Ein neues Feindbild:** Steelport wird von drei mächtigen Gangs, die sich unter dem Namen „Das Syndikat" zusammengeschlossen haben, kontrolliert. Sie alle haben es auf die Saints abgesehen. In der zweiten Hälfte des Spiels kommt zudem noch das Militär als weiterer Gegner dazu.
- **Ein neuer Job:** Der Spieler muss sich diesmal nicht mehr mühsam innerhalb der Saints-Gang nach oben arbeiten, sondern ist von Beginn an ihr Anführer. Oberstes Ziel des Spiels ist es, die Kontrolle über die Stadt Steelport zu erlangen und das Syndikat zu zerschlagen.
- **Eine neue Engine: Saints Row 2** war technisch sehr schwach. **The Third** bietet jetzt eine neue Engine mit deutlich verbesserter Grafik, realistischerem Fahrzeug-Handling und einem schicken Comic-Look, der perfekt zur völlig überdrehten Action passt.
- **Kein typischer Mehrspieler-Modus:** Einen Versus-Modus wie in Teil 2 bietet **Saints Row: The Third** nicht mehr. Wohl aber einen Koop-Modus für zwei Spieler, der es erlaubt, online jederzeit in ein laufendes Spiel ein- und wieder auszusteigen. Volition hat dieses System unverändert aus **Saints Row 2** übernommen.

## DAS DESIGN VON SAINTS ROW: THE THIRD

**Da Steelport eine rein fiktive Stadt ist, können sich die Entwickler gestalterisch voll austoben. Hier sehen Sie einige Beispiele für das, was Sie grafisch und stilistisch erwartet:**

**SIN CITY:** Fabriken, Rotlichtviertel und eine imposante Skyline – Steelport hat viele Facetten und wartet darauf, erkundet zu werden.



**SCHURKENPARADE:** Phillipe Loren (Mitte) ist der Boss des Syndikats, die sexy Zwillinge Viola und Kiki sind Auftragskiller und seine rechte Hand. Wrestler Killbane führt die Luchadores-Gang an.



**DURCHGEKNALLT:** Professor Genki's Super Ethical Reality Climax ist eine Mischung aus **Running Man** und typisch japanischen TV-Game-Shows.






**NA LOGO!** In Steelport gibt es zahlreiche Geschäfte, die alle ein stylishes Firmensymbol haben.



**HELAU UND ALAAF:** Hier sehen Sie ein paar Beispiele dafür, wie Sie Ihre Spielfigur verkleiden können.



**BANDENKRIEG** | Die Auseinandersetzungen (hier mit den Luchadores) finden nicht nur auf offener Straße, sondern auch im Inneren von diversen Gebäuden statt.

noch den „Awesome"-Button gedrückt, springt die Spielfigur aus vollem Lauf mit beiden Beinen voran durchs Seitenfenster, kickt den Fahrer dabei zur gegenüberliegenden Tür raus und klemmt sich mit einer smoothen Bewegung hinters Steuer. Wer will da noch normal in ein Auto einsteigen?

Und weil's grad so lustig ist, demonstriert Greg auch gleich noch ein paar der neuen Spielzeuge, die er und sein Team ins Spiel integriert haben. Unser Favorit: die Fernbedienungspistole. Ballert man damit auf ein Fahrzeug, erlangt man die Kontrolle über das Gefährt. So können Sie beispielsweise ein mit feindlichen Gang-Mitgliedern besetztes Auto frontal in eine Polizeistreife krachen lassen. Das Ergebnis: Cops und Gangster liefern sich einen blutigen Shoot-out und Sie müssen sich dafür nicht mal die virtuellen Hände schmutzig machen. Selbst eine mit Raketen bestückte Flugdrohne wird man im Verlauf des Spiels durch die Straßenschluchten steuern können – **Call of Duty** lässt schön grüßen.

**Wie gehabt stehen** die 3rd Street Saints im Mittelpunkt der Geschichte. Die Saints genießen mittlerweile Celebrity-Status in ihrer Heimatstadt Stilwater. Sie sind absoluten Bösewichte mit dicken Knarren, florierendem Business und sogar einer eigenen Merchandise-Linie. Doch dann rauben sie die falsche Bank aus und landen im Knast, wo sie erfahren, dass eine multinationale Verbrecherorganisation namens „Das Syndikat" die meisten Banken Stilwaters übernommen und die örtliche Polizei korrumpiert hat.

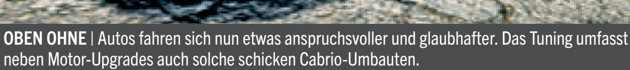
Der Saints-Chef (also die Spielfigur) und seine beiden Leutnants Johnny Gat und Shaundi werden in einer Zwischensequenz von Phillipe Loren, dem Anführer des Syndikats, auf einen Privatjet entführt. Loren



**ABGEHOBEN** | Neben Autos und Panzern dürfen Sie auch in Teil 3 wieder Boote und Flugzeuge wie diesen schwer bewaffneten Armee-Helikopter steuern. Die totale Verwüstung!



**SHOOT-OUT** | Bei Schießereien können Sie feindliche Gang-Mitglieder jederzeit als menschlichen Schutzschild missbrauchen. Ob das auch mit Zivilisten funktioniert, wissen wir indes noch nicht.



**OBEN OHNE** | Autos fahren sich nun etwas anspruchsvoller und glaubhafter. Das Tuning umfasst neben Motor-Upgrades auch solche schicken Cabrio-Umbauten.

möchte die Saints in sein Konglomerat eingliedern und schlägt einen Deal vor: Alle Gang-Mitglieder bleiben am Leben, wenn die Saints fortan zwei Drittel ihres Gewinns an Loren abtreten. Natürlich weigern sich die Saints, worauf eine wilde Schießerei an Bord entbrennt, die nicht mehr Teil der Cutscene, sondern spielbar ist. Die Hauptfigur ballert aus vollen Rohren, schnappt sich gelegentlich einen menschlichen Schutzschild und schaltet Gegner per Quick-Time-Event im Nahkampf aus.

**Als sich die Ladeluke** des Flugzeugs öffnet, springt das Trio kurzerhand in die Freiheit – gefolgt von zahlreichen bewaffneten Handlangern Lorens. Das Problem: Shaundi hat keinen Fallschirm ergattert und stürzt geradewegs in den Tod. Der Saints-Boss zückt erneut die Waffen und schießt auf die Verfolger, fängt die gute Shaundi schließlich in der Luft auf und zieht die Reißleine seines Fallschirms. Kurzes Durchatmen, doch die Gefahr ist noch nicht gebannt. Denn der Jet dreht bei und geht auf Kollisionskurs mit dem Protagonisten. Der haut jedoch nur ein paar lockere Sprüche raus, lässt Shaundi erst einmal wieder fallen, donnert durch die Frontscheibe des Fliegers, rutscht in Zeitlupe durch die Kabine, pumpt dabei die restlichen Bösewichte mit Blei voll und springt hinten wieder zur Luke raus. Es folgt ein weiterer Freefall-Shoot-out, Shaundi kann erneut gefangen werden und gleitet in den Armen ihres Bosses schließlich sicher Richtung Boden.

Genau solche Einlagen sind es, auf die die Entwickler den größten Wert legen. Spektakuläre Action-Szenen, bei denen einem die Kinnlade herunterklappt und man im Nachhinein kaum glauben kann, was man da gerade erlebt bzw. gespielt hat. Volition verspricht, dass nahezu jede Story-Mission einen solchen besonderen Moment bieten wird. Obendrein soll etwa die Hälfte aller Hauptmissionen von der eigentlichen Open-World-Spielebene losgelöst sein, aus dem normalen Gameplay (Fahren, Schießen, Zerstören) ausbrechen und an ganz speziellen Orten stattfinden.

**In Saints Row 2** gab es für jede gegnerische Fraktion eine separate, in sich geschlossene Storyline. In Teil 3 sind die verschiedenen Handlungsstränge miteinander verknüpft und können parallel angegangen werden. Entscheidungen, die Sie gegenüber einer der Gangs treffen, beeinflussen nicht nur, wie sich die anderen Gruppen und die Bewohner von Steelport Ihnen gegenüber verhalten, sondern wirken sich auch auf die spätere Missionsauswahl aus. Apropos Gangs: Das Syndikat setzt sich aus folgenden Gruppierungen zusammen: den „Luchadores" (gewaltbereite mexikanische Wrestler), der „Morning Star"-Gang (aalglatte Geschäftsleute mit Spezialisierung auf Waffenhandel) und den „Deckers", skrupellose Computer-Hacker, die für die Geldwäsche zuständig sind.

Natürlich müssen Sie im Verlauf des Spiels den Kampf mit allen drei Parteien aufnehmen, um Steelport Stück für Stück zu erobern. Eliteeinheiten der Regierung machen Ihnen dabei alsbald das Leben schwer. Neben den Hauptmissionen, welche die Story vorantreiben, gibt es auch wieder eine ganze Reihe Nebenaufgaben, mit denen sich herrlich Zeit vertrödeln lässt. So können Sie jederzeit die Basen der feindlichen Gangs attackieren, an einer kruden Spielshow namens „Professor Genki's Super Ethical Reality Climax" teilnehmen, im Mini-Spiel „Tank Mayhem" mit einem Panzer auf Zerstörungsfahrt gehen oder im Modus „Schutzengel" mit einem wilden Tiger auf dem Rücksitz durch die Straßen von Steelport heizen. Ist Ihre Fahrweise zu grob, rastet das Kätzchen aus. ❑



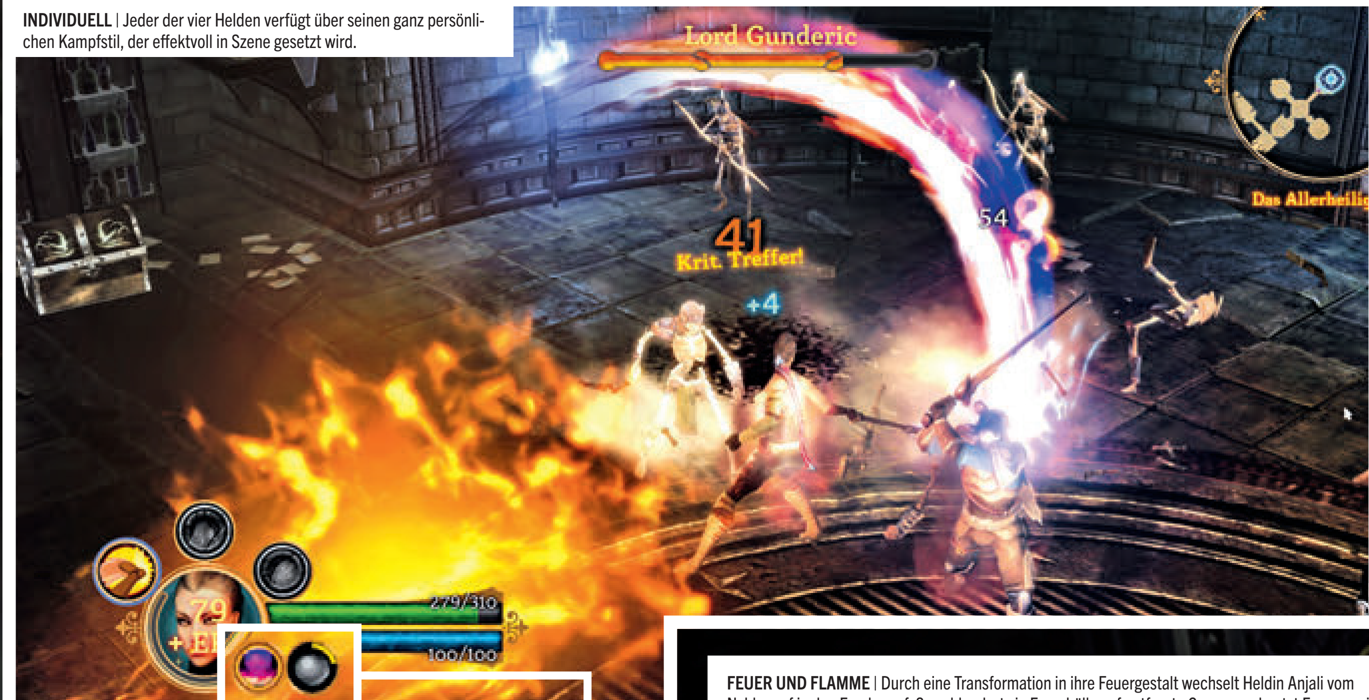
**LI-LA-LAUNE-LÜMMEL** | Der übergroße Dildo-Schläger ist die vermutlich abgedrehteste Nahkampfwaffe im Spiel. Er hat sogar eine realistische „Hin-und herwackel"-Physik.

**„Ich werde Stunden damit verbringen, Nut-Shots auszuteilen!"** *Toni Opl*

Trotz Schlafentzug, Monster-Jetlag und fiesem Reisestress habe ich mich bei der Präsentation von **Saints Row: The Third** wirklich köstlich amüsiert. Und das, obwohl ich's noch nicht einmal selbst anzocken durfte. Aber Passanten in den Schritt treten, maskierte Wrestler mit einem gigantischen Dildo-Schläger vermöbeln und im freien Fall auf Gangster ballern wirkte schon beim Zuschauen ultraspaßig. Ich bin gespannt, was sich Volition noch alles an kranken Einlagen, abgedrehten Missionen und schrägen Figuren einfallen lässt, um die ernst gemeinte **GTA**-Serie erneut so richtig schön durch den Kakao zu ziehen. Die gezeigten Szenen stimmen mich aber nicht nur spielerisch, sondern auch in puncto Technik optimistisch. Solide Open-World-Grafik, cooles Design, saubere Performance – Teil 3 scheint des HD-Zeitalters endlich würdig.

**GENRE:** Action
**PUBLISHER:** THQ
**ENTWICKLER:** Volition
**TERMIN:** 4. Quartal 2011

**EINDRUCK** **SEHR GUT**




**INDIVIDUELL** | Jeder der vier Helden verfügt über seinen ganz persönlichen Kampfstil, der effektvoll in Szene gesetzt wird.

**RUNDUMSCHLAG** | Durch Fokusangriffe füllen Sie sogenannte Energie-Spähren auf, mit denen Sie wiederum Verteidigungfähigkeiten aktivieren oder verheerende Superattacken entfesseln.



**FEUER UND FLAMME** | Durch eine Transformation in ihre Feuergestalt wechselt Heldin Anjali vom Nahkampf in den Fernkampf. So schleudert sie Feuerbälle auf entfernte Gegner und nutzt Feuermagie.



# Dungeon Siege 3






**NÜTZLICH** | Wie in **Diablo 3** lassen besiegte Feinde mitunter magische Orbs fallen, die bei Berührung Treffer- und Fokuspunkte wieder auffüllen. Grüne Orbs füllen die Lebensenergie auf, blaue den Fokus.



**ENGEL ODER SCHLANGE?** | Welche Rolle die mysteriöse Leona in der Handlung spielt, bleibt zunächst ungewiss. Anfangs hilft sie dem Helden jedenfalls an mehreren Schlüsselstellen.

**FEMME FATALE** | Trotz ihrer zierlichen Figur schwingt Anjali riesige Speere sowie Kampfhämmer und setzt Monstern mit geschmeidig animierten Kampftritten zu.

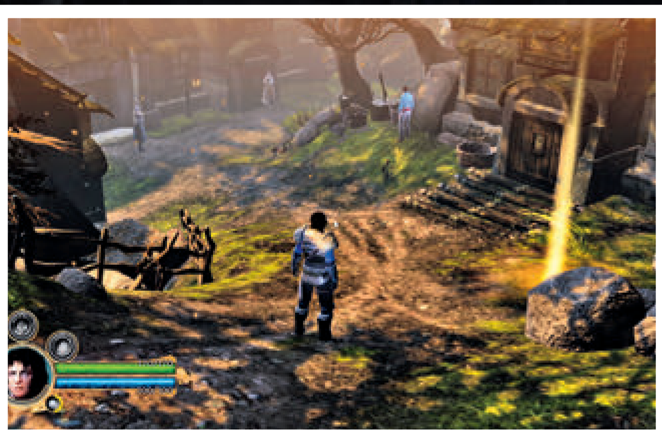
**Von:** Viktor Eippert

Mit Teil 3 will der ewige Diablo-Konkurrent einen neuen Weg einschlagen. Wir überzeugten uns in den ersten fünf Spielstunden selbst davon.

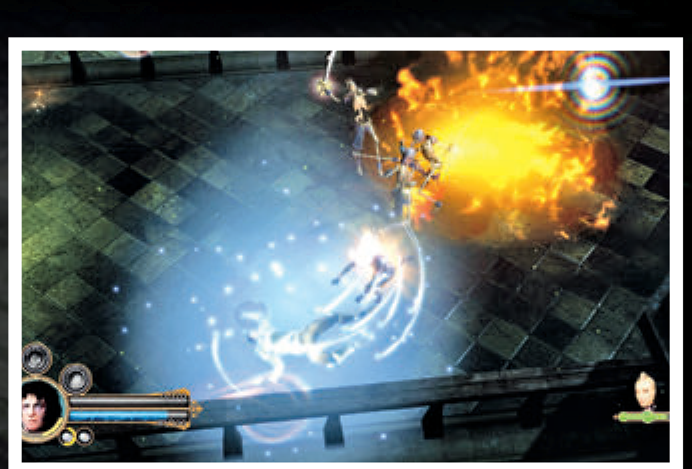
Offenbar ist Square Enix auf den Geschmack von Serien-Neustarts gekommen. Sowohl das neue **Tomb Raider**, das eine junge, frische und verletzliche Lara zeigt, als auch das kürzlich verschobene **Deus Ex: Human Revolution** beschreiten einen frischen Weg. Mit **Dungeon Siege 3** gesellt sich ein dritter Titel in diese illustre Runde. Dank einer kürzlich eingetrudelten, technisch fast fertigen Vorschau-Fassung gaben wir ausgiebig den heroischen Recken. Und retteten dabei das Mittagessen einer Riesenspinne (die recht ungehalten reagierte, als wir ihre Mahlzeit namens Niku befreiten), rächten eine Witwe und verhalfen diversen Skelettkriegern zu etwas Zerstreuung von ihrem harten Dasein als Untote. Und Zerstreuung meinen wir in einigen Fällen übrigens wörtlich …

**Die Handlung** setzt etwa hundert Jahre nach den beiden Vorgängern ein und dreht sich um die einst glorreiche Zehnte Legion. Diese wurde während des letzten Jahrhunderts erbittert gejagt und beinahe komplett ausgerottet. Nur eine Handvoll Legionsmitglieder entkamen den grausamen Fängen der Antagonistin Jeyne Kassynder und deren Söldnerscharen. Wie so oft lenken Sie die Geschicke dieser vom Schicksal gebeutelten Heldengruppe und haben die Aufgabe, der Legion erneut zu Glanz und Gloria zu verhelfen, indem Sie Jeyne Kassynders dunkle Machenschaften aufklären.

**Bevor es** der guten Jeyne an ihren zierlichen Kragen geht, wählen Sie zu Spielbeginn einen von vier grundverschiedenen Recken aus: Der Schwertkämpfer Lucas teilt mit seinem dicken Zweihänder verheerende Schläge aus oder agiert wahlweise defensiver mit Kurzschwert und Schild. Archonin Anjali gebietet hingegen über die Kraft des Feuers und schlitzt sich zudem sehr anmutig mit Kampfspeeren durch jeden, der töricht genug ist, vor ihr hübsches Antlitz



**MALERISCH** | Der Stil von **Dungeon Siege 3** ist sehr stimmig und wird von den schönen Lichteffekten unterstrichen. Die verschiedenen Landschaften bieten zudem viel Abwechslung.



**WIEDERBELEBUNG** | Wenn Ihr Held besiegt wird, ist noch nicht aller Tage Abend. Ihr Begleiter kann den gefallenen Recken jederzeit wiedererwecken und umgekehrt.

## DIE FÄHIGKEITEN – ERKLÄRT AM BEISPIEL VON SCHWERTKÄMPFER LUCAS

**Jeder der vier Helden in Dungeon Siege 3 erlernt während seiner Reise neun unterschiedliche Fähigkeiten, die über Sieg und Niederlage in den zahllosen Gefechten entscheiden. Diese Skills können Sie zudem mit Fertigkeiten verbessern. Da diese Upgrades jedoch auf fünf pro Skill limitiert sind, müssen Sie sich entscheiden, wie oft Sie jeweils die eine oder andere Fertigkeit wählen. Diese Beispiele zeigen Ihnen, wie die Skills von Schwertkämpfer Lucas in Aktion aussehen:**




Wenn Lucas mit einem zweihändigen Schwert kämpft, flitzt er mit diesem Skill pfeilschnell durch die Gegner und verpasst ihnen dabei einen heftigen Treffer. Perfekt, um sich aus einer Umzingelung zu befreien oder Gruppen von Monstern auf einen Schlag auszuschalten.




„Anmutige Gelassenheit" umhüllt den Krieger mit einer passiven Heilaura, die seine Lebenspunkte über die Zeit nach und nach wiederherstellt. Mit dem entsprechenden Upgrade entzieht Lucas getroffenen Halunken zudem bei jedem Schlag weitere Lebensenergie, solange Anmutige Gelassenheit noch wirkt.




Der Schildschlag ist eine gute Methode, um das Kampfgeschehen unter Kontrolle zu halten. Mit dieser Attacke betäubt Lucas das Opfer und kann sich so um andere Ziele kümmern oder leichter aus einer misslichen Lage entkommen. Dafür verursacht der Angriff aber kaum Schadenspunkte.

zu treten. Was die beiden anderen Charaktere angeht, hat uns Square Enix darum gebeten, nicht aus dem Nähkästchen zu plaudern. So viel sei jedoch verraten: Wir haben beide angespielt und besonders die geheimnisvolle, mit Musketen bewaffnete Katharina hat uns den Kopf verdreht.

**Auch wenn Sie** lediglich nur einen der vier Helden verkörpern, heißt das nicht, dass Sie Ihr herbes Schicksal alleine bewältigen müssen. Die restlichen drei Charaktere treten im Verlauf der Handlung ebenfalls an Ihre Seite; einer von ihnen begleitet Sie während Ihres Abenteuers. Wer nun leuchtende Augen hat und sofort an spaßiges Koop-Gemetzel denkt, hat voll ins Schwarze getroffen. In **Dungeon Siege 3** kann jederzeit einer Ihrer Freunde lokal ins Spiel einsteigen und Ihnen beim Versohlen der Monsterhintern – oder im Fall der Skelette der Beckenknochen – helfen. Der Schwierigkeitsgrad wird dann dynamisch angepasst. Steigt Ihr Partner aus, übernimmt die KI wieder die Steuerung des Begleiters und es geht nahtlos weiter. Online sollen übrigens sogar vier Spieler gleichzeitig möglich sein!

**Egal ob alleine** oder im Team: Die flotten Kämpfe in **Dungeon Siege 3** machen viel Laune und bieten weit mehr als nur stumpfes Gedresche. Lediglich die Steuerung macht derzeit noch einen unfertigen Eindruck. Manche Schaltflächen lassen sich nicht anklicken und die Navigation durch die Menüs ist teilweise unnötig kompliziert. Square Enix bestätigte uns aber, dass diese Mängel der Vorschau-Version geschuldet sind und im fertigen Spiel der Vergangenheit angehören sollen. Die Weiterentwicklung der Helden wurde im Hinblick auf die Vorgänger komplett umgekrempelt. Während früher noch freie Klassenentfaltung auf dem Programm stand, hat jeder Recke nun neun vorgegebene Fähigkeiten, die sich in drei Sorten unterteilen: schnelle Angriffe, langsame, dafür aber stärkere Attacken sowie Verteidigungsfähigkeiten. Diese Skills erfordern Fokusener-



**KLASSISCH** | Das Gegnerrepertoire umfasst die üblichen Rollenspiel-Verdächtigen: von Skeletten über zu groß geratene Spinnen bis hin zu schmierigen Räubern ist alles vertreten.



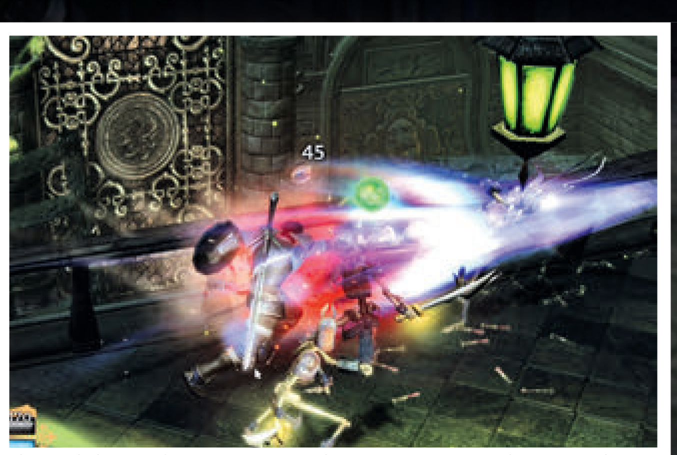
**GUT FÜR DEN GEIST** | Als wir ein schauriges Spukhaus betreten, bittet uns der Geist einer jungen Maid darum, sie aus ihrer Gefangenschaft in der Welt der Sterblichen zu befreien.

**DAS LOS DES KRIEGERS** | Nahkämpfer Lucas Montbarron wird oft von vielen Widersachern gleichzeitig umringt und zieht die Aufmerksamkeit auf sich, um seine weniger robusten Begleiter zu schützen.

gie, die Ihr Held wiederum durch Treffer mit Standard-Angriffen auflädt. Beharken Sie Gegner andererseits mit den Fähigkeiten, füllen sich sogenannte Energie-Sphären im Interface auf, die eine superstarke Angriffsvariante der gewöhnlichen Schläge und Hiebe ermöglichen. Das ergibt einen in sich geschlossenen Kreislauf, der dazu motiviert, alle Kampfmöglichkeiten abwechselnd zu verwenden, was für viel Dynamik sorgt. Klingt für ein Rollenspiel trotzdem etwas mager? Keine Sorge, auch Charaktertüftler kommen nicht zu kurz. Dafür sorgen Verbesserungen, mit denen Sie besagte Fähigkeiten mehrfach aufwerten und Ihrem bevorzugten Kampfstil anpassen. Darüber hinaus erhalten Sie bei jedem Levelaufstieg auch einen Talentpunkt, den Sie in passive Verbesserungen für Ihren Helden investieren.

**Auch abseits** der Charakterentwicklung kommt der Rollenspielanteil von **Dungeon Siege 3** nicht zu kurz. Auf Ihren Reisen können Sie nämlich zahlreiche Nebenaufträge erledigen und der Bevölkerung von Ehb helfen. Die Dialoge erinnern dabei an die üblichen Verdächtigen wie **Dragon Age** oder **Mass Effect**, zumal auch in **Dungeon Siege 3** moralische Entscheidungen zu fällen sind. Solche Entschlüsse wirken sich zwar nicht so tiefgreifend wie in den Bioware-Vorbildern aus, beeinflussen aber Story-Details und das Verhältnis zu Ihren Mitstreitern. Gewinnen Sie deren Vertrauen, erhalten die Kollegen Boni im Kampf, während unzufriedene KI-Kumpels dauerhaft von dannen ziehen können.

**Grafisch** zählt der Dungeon-Crawler nicht unbedingt zu den Spitzenreitern. Vor allem in Gesprächen mit für die Haupthandlung unerheblichen NPCs fallen die relativ schwach texturierten Charaktermodelle auf. Auf der anderen Seite trumpft **Dungeon Siege 3** mit einem stimmungsvollen Stil, sehr schicken Lichteffekten und einer hübsch gestalteten Spielwelt auf. Dörfer, Höhlen und Wälder sehen malerisch aus – auch die schönen Landschaften tragen ungemein zur Atmosphäre bei. ❑



**STILFRAGE** | In vielen Situationen kommt es auf die richtige Wahl des Kampfstils an. Kämpft Lucas einhändig, brilliert er gegen einzelne Gegner. Gegen Gruppen wirkt der Bihänder Wunder.

## „Dungeon Siege 3 krempelt die Serie komplett um. War auch höchste Zeit!"

*Viktor Eippert*



Da ich mit **Dungeon Siege 1&2** viel Spaß hatte, stand auch der dritte Teil bereits seit seiner Ankündigung auf meiner Wunschliste – wenngleich nicht allzu weit oben. Doch jetzt, da ich Blut geleckt habe, hat sich das geändert! Ich war regelrecht enttäuscht, als die Vorschau-Version zu Ende war und wollte weiter durch Ehb streifen. Die Helden spielen sich schön abwechslungsreich und ständig wirft mir das Spiel neue, coole Items vor die Nase. Fiese Motivationsfalle! Besonders der Koop ist spektakulär, auch wenn der daraus resultierende Effekt-Overkill ein wenig die Übersicht stört. Außerdem trifft der Stil genau meinen Geschmack und ist eine willkommene Abwechslung zum übertrieben brutalen **Dragon Age 2**.

**GENRE:** Action-Rollenspiel
**PUBLISHER:** Square Enix
**ENTWICKLER:** Obsidian Entertainment
**TERMIN:** 17. Juni 2011

**EINDRUCK** **SEHR GUT**



Von: Kristina Pauncheva

Das All mal anders – oder: Weltraumsimulation für Teamspieler.

**KRIEG DER STERNE** | Für Science-Fiction-Fans ist die wunderhübsch gestaltete Spielwelt ein Traum.

**ALLEIN, ALLEIN …** | Das eigene Raumschiff ist nur eine kleine Einheit in einem riesigen virtuellen Universum.

**ZERRISSEN** | Die intergalaktischen Kriege hinterlassen ihre Spuren in der Spielwelt.

# Black Prophecy

## SPIEL-INFO

**Black Prophecy ist ein kostenloses Online-Rollenspiel: Sie müssen weder für den Download noch für die Spielzeit bezahlen.**

- **Sie können den Client** von **Black Prophecy** unter http://blackprophecy.com/ herunterladen. Außerdem finden Sie ihn auf unserer Extended-DVD.
- **Das Spiel finanziert sich** über die Einnahmen im Premium-Shop.
- **Ihre Vorteile, wenn Sie Geld ausgeben:** Sie können Ihr Raumschiff schneller ausbauen sind dadurch unter anderem erfolgreicher im PvP. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, zusätzliche Erfahrungspunkte zu erwerben und somit schneller zu leveln.

Charakter erstellen und individuell gestalten: Check. Videosequenz, die in die Geschichte einführt: Check. Die virtuelle Welt betreten: Check. Typisch Online-Rollenspiel: Che… Moment mal! Wo ist mein Charakter hin? Warum fliege ich auf einmal ein Raumschiff? Was muss ich eigentlich machen? Feindliche Schiffe abschießen, alles klar. Doch diese ins Visier zu nehmen, ist anfangs gar nicht so einfach. Zumindest nicht, wenn man die Empfindlichkeit der Maus wie gewohnt auf „hoch" gestellt hat.

Generell sollte man nicht erwarten, dass irgendetwas auf dem Bidschirm „wie gewohnt" ist, wenn man **Black Prophecy** startet. Das Reakktor-Game entführt den Spieler in ein von intergalaktischen Kriegen geplagtes 26. Jahrhundert und stellt ihn vor die Wahl, ob er sich den kybernetisch veränderten Vertretern der Fraktion Tyi oder deren Gegnern, den genetisch optimierten Geniden, anschließen möchte. In einer einführenden Videosequenz wird die Geschichte beider Gruppen menschlicher Herkunft erzählt, die vom berühmten Sci-Fi-Autor Michael Marrak stammt. Der Schriftsteller ist Träger des Deutschen Science-Fiction-Preises.

Im beeindruckenden Prolog von **Black Prophecy** zeichnen sich mehrere charakteristische Besonderheiten des Online-Rollenspiels von Publisher Gamigo ab. Als Erstes fällt die hochauflösende Grafik auf: Das Free2Play-Spiel kann es problemlos mit den meisten kostenpflichtigen Online-Rollenspielen aufnehmen. Die Welt rund um den Startplanet Triamon im Ianos-System überzeugt durch Liebe zum Detail. Reflexionen im Wasser, sich drehende Planeten oder glänzende Eisfelsen, die im Universum schweben – alles erzeugt den Eindruck einer „lebendigen" Welt, die sich in ständiger Bewegung befindet. Besonders auffällig sind die kräftigen Farben, die das virtuelle All strahlen lassen. Weit entfernte Sektoren, die im Hintergrund sichtbar sind, vermitteln das Gefühl, dass das eigene Raumschiff tatsächlich nur eine kleine Einheit in einem

## DAS KOMPLEXE INTERFACE

**Kleine Kästchen und komische Balken: Das Black-Prophecy-Interface ist auf den ersten Blick etwas verwirrend.**

Die ersten zwei einleitenden Story-Missionen dienen unter anderem dazu, dem Spieler das nötige Basiswissen über Interface und Steuerung zu vermitteln. Doch während der blitzschnellen Kämpfe haben Sie nicht immer Zeit, auf die Sprachausgabe im Hintergrund zu hören und darauf zu achten, was Ihnen der nette Commander da genau zu erklären versucht.



**HANDELN** | Bei den Händlern erwerben Sie Teile zur Aufwertung Ihres Schiffs.



**Suchen Sie Anschluss?**
In dieser Leiste finden Sie die Icons, die es Ihnen ermöglichen, Verbindung zu anderen Spielern (Spielersuche, Communicator, Team-Liste) oder zum Support-Team (unterstes Icon) aufzunehmen.

**Informationen auf einen Blick**
Von hier aus öffnen Sie die Info-Menüs des Spiels, zum Beispiel die Karte, Ihren Missionslog oder das Charakter-Fenster. Über das Icon ganz rechts gelangen Sie zum Premium-Shop.

**Alles im Blick**
Schauen Sie immer wieder auf diese Minikarte, falls Sie mitten im Gefecht Ihr Ziel auf einmal nicht mehr im Blickfeld haben. Falls Ihnen die kleine Version der Map nicht hilft, öffnen Sie über das Icon in der Leiste in der oberen Mitte des Bildschirms die große Sektorkarte.

**Das Wichtigste**
In der Mitte des Bildschirms sind alle Informationen übersichtlich grafisch dargestellt, die auf Ihren Reisen oder bei einem Kampf relevant sind. Etwa die aktuelle Geschwindigkeit Ihres Schiffs, die Haltbarkeit der Maschine oder die Stärke des Schutzschildes.

**Alles erledigt?**
In diesem Feld werden Ihnen Missionsziel und -fortschritt angezeigt. Nachdem Sie einen Auftrag erledigt haben, erscheint an dieser Stelle das Feld, über das Sie Ihre Belohnung holen.

**Gut vorbereitet in den Kampf**
Jeder Raumschiff-Pilot braucht natürlich Waffen, mit denen er richtig Schaden anrichtet. Ein Blick auf die Icons im unteren Bereich des Bildschirms verrät Ihnen, in welchem Zustand Ihre Energie oder Schusswaffen sind.

**Konzentration, bitte!**
Der Balken unten rechts zeigt Ihnen, wie viel Konzentration Ihnen zur Verfügung steht. Solange dieser Wert nicht bei null angekommen ist, bekommen Sie einen Erfahrungsbonus beim Erledigen Ihrer Missionen. Bestimmte Aktionen wie Reparaturen des Schiffs oder Sprünge in einen anderen Sektor verbrauchen Konzentration.



**DAS SKILLSYSTEM** | Beim Stufenaufstieg können Sie Ihr Schiff verbessern.



**DER HANGAR** | In diesem Menü finden Sie die Optionen zur Schiffsoptimierung.

unendlich großen Universum ist. Auffällig ist, dass man trotzdem einen Sektor der Spielwelt immer in Sichtweite hat: das Eisfeld, das den Ausgangsplaneten Triamon umgibt. Das ist zwar nicht besonders realistisch, doch es hilft dem Spieler bei der Orientierung im virtuellen Weltall ungemein.

Die Raumschiffe zeichnen sich ebenfalls durch grafische Besonderheiten aus. Die Flieger fallen durch ihr funktionales Design auf: keine glatten Oberflächen, keine Spielereien. Man erkennt auf den ersten Blick, dass die Maschinen vor allem einen Zweck erfüllen sollen und nicht zur Dekoration da sind. Die Entwickler haben sich nach eigener Aussage an den Sci-Fi-Filmen der Siebziger- und Achtziger-Jahre orientiert, was man auch deutlich erkennt. Beim Anblick der Raumschiffe und -stationen denkt man sofort an **Star Wars** oder **Battlestar Galactica**.

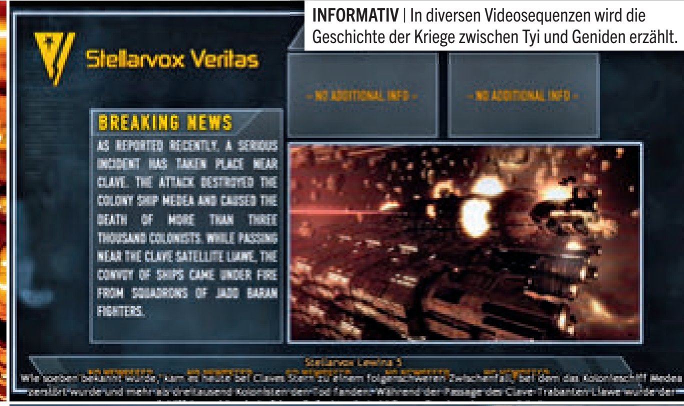
**Doch Sie haben nicht viel Zeit**, um die Grafik zu bestaunen. Gleich nach der einführenden Videosequenz erleben Sie Ihre ersten Weltall-Kämpfe gegen computergesteuerte Schiffe. Zwei Missionen gilt es zu absolvieren, bei denen Sie Angreifer abwehren und die eigene Raumstation verteidigen. Dabei werden Ihnen gleichzeitig auch die Grundlagen des Spiels erklärt: Interface, Steuerung etc. Nebenher erzählt Ihnen ein Nicht-Spieler-Charakter mehr über die Hintergründe der Spielwelt. Lassen Sie sich durch den hektischen Einstieg nicht abschrecken – nach kurzer Zeit blickt man wieder durch.

Nachdem Sie sich durch die ersten zwei Missionen durchgekämpft haben, betreten Sie die Raumstation, die in der Nähe schwebt. Dort können Sie weitere Aufträge annehmen. Dabei unterscheidet man bei **Black Prophecy** zwischen Einzel- und Gruppenmissionen sowie zwischen Story- und dynamischen Missionen. Gruppenmissionen können Sie nicht nur mit einigen zufällig zusammengetrommelten Spielern erledigen, sondern auch mit Mitgliedern Ihres eigenen Clans, nachdem Sie einem beigetreten sind. Unter Story-Missionen versteht man Aufträge, die in einer bereits vollständig generierten Welt ablaufen. Das sind unter anderem die ersten zwei Aufgaben, die Sie als Einleitung absolviert haben. Der Unterschied zu dynamischen Missionen besteht darin, dass bei Letzteren die Umwelt bei Beginn des Auftrags kurz neu generiert wird. Hunderte einzelne Details werden dabei zufällig miteinander kombiniert, sodass ein einzigartiges Umfeld entsteht. Alle Missionen zeichnen sich durch hohes Tempo aus. In schnellen Gefechten müssen Sie die feindlichen Schiffe ausfindig machen, verfolgen und zerstören.

Bei den einzelnen Aufträgen verbraucht Ihr Avatar Konzentrati-



**FARBENFROH** | Die Darstellung des Universums zeichnet sich – überraschend – durch kräftige Farben aus.




**INFORMATIV** | In diversen Videosequenzen wird die Geschichte der Kriege zwischen Tyi und Geniden erzählt.

## CODE FÜR GRATIS-ITEMS IM HEFT!

**Wir schenken Ihnen drei Ingame-Items im Gesamtwert von rund 10 Euro. Den Code finden Sie auf der entsprechenden Code-Karte zwischen den Seiten 74 und 75. Folgende Gegenstände bekommen Sie gratis:**

- **Schutz vor Synapsenschäden II** I Schützt vor den Malussen, die durch Wiederbelebungsnachwirkungen entstehen.
- **Slot-Plus** I Öffnet einen verschlossenen Modslot. Benötigt Resourcen und 25 Minuten Bearbeitungszeit (kann mit „Zeitverkürzer" reduziert werden).
- **Zeitverkürzer (3 Stück)** I Reduziert die benötigte Zeit für Konstruktionsprozesse um 50 Prozent. Weitere „Zeitverkürzer" können verwendet werden, um die verbleibende Zeit weiter zu reduzieren.

**AUSGEZEICHNET** | Die grafische Umsetzung des Spieluniversums ist exzellent gelungen.

on und bekommt Erfahrungspunkte (EP). Solange die Konzentration des Charakters, die jeden Tag aufs Neue aufgefüllt wird, nicht komplett aufgebraucht ist, erhält er einen Bonus auf die Erfahrung pro Mission. Wenn er eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte gesammelt hat, steigt der virtuelle Held eine Stufe auf und bekommt Skillpunkte, die er in die Entwicklung seines Raumschiffs investiert.

**Apropos Raumschiff:** Es ist Ihnen wahrscheinlich bereits aufgefallen, dass Ihre Maschine eine viel wichtigere Rolle spielt als Ihr Avatar. Den Flieger sehen Sie die meiste Zeit, während Sie online sind. Im Gegensatz zu vielen anderen Online-Rollenspielen, in denen man einen Charakter steuert, steht bei **Black Prophecy** das Raumschiff stellvertretend für das eigene virtuelle Ich. Den Avatar, den man beim ersten Betreten des Spiels erstellt, benennt und dessen Aussehen man nach eigenem Gusto verändert, sieht man im Spiel kaum. Lediglich bei Gesprächen mit Nicht-Spieler-Charakteren wird das Porträt des Helden angezeigt. Auch im weiteren Verlauf liegt der Schwerpunkt beim Ausbau der Maschine – sowohl technisch als auch in Bezug auf die Optik. Bei den verschiedenen Missionen, die Sie absolvieren, steigt zwar Ihr Charakter in der Stufe auf, bis er den maximalen Level 50 erreicht. Dadurch erhalten Sie jedoch wie erwähnt Skillpunkte, die Sie zur Optimierung des Schiffs, nicht des Avatars, nutzen. Acht Kategorien stehen Ihnen insgesamt zur Verfügung: Schiff (schaltet Cockpits frei), Energie (schaltet Energiewaffen frei), Mechanisch (schaltet Schusswaffen frei), Antrieb (schaltet Motoren frei), Schild (schaltet Schilde frei), Hülle (schaltet Flügel und Flugkörperbasen frei), Explosives (schaltet Flugkörper frei) sowie Taktik (erlaubt Ihnen, besondere Skill-Kombinationen zu nutzen). Sie müssen also erst Skillpunkte in eine Kategorie investieren, um Items zur Verbesserung Ihrer Maschine beim Händler kaufen zu können. Im Gegensatz dazu finden Sie im Spiel keine Waffen oder Rüstungen, die Ihren Charakter stärker machen, wie es in anderen Online-Rollenspielen üblich ist. Ob sich mit kommenden Patches in dieser Hinsicht etwas ändert, ist derzeit nicht bekannt. Die Entwickler schließen aber die Möglichkeit nicht aus, dass der Avatar in Zukunft an Bedeutung gewinnt. Auf der Homepage des Spiels, www.blackprophecy.de, verraten sie, dass man das Schiff in bestimmten Sequenzen – zum Beispiel, wenn man die Raumstation betritt oder mit NPCs spricht – eventuell verlassen wird. Doch noch ist es nicht so weit. Momentan steht der Flieger im Vordergrund. Auch im Premium-Shop dreht sich alles um die Verbesserung des Schiffs.

**Was ist der Premium-Shop?** Wie die meisten anderen Free2Play-Onlinespiele finanziert sich **Black Prophecy** durch einen Shop, in dem man Ingame-Items für echtes Geld kauft. Unter anderem finden Sie dort Gegenstände, die es Ihnen erlauben, Ihr Schiff in kurzer Zeit zu verbessern oder dessen Farbe zu verändern. Des Weiteren stehen Ihnen Items zur Verfügung, die Ihnen zusätzliche Erfahrungspunkte einbringen. Um diese zu kaufen, müssen Sie erst einmal Ihr Konto mit der virtuellen Währung KK Dollar aufladen. Dabei kosten Sie 300 KK Dollar 2,99 Euro; für 12.000 Spieleinheiten bezahlen Sie 99,99 Euro. Der Druck, etwas im Premium-Shop zu kaufen, hält sich jedoch in Grenzen. Sie müssen nicht unbedingt bestimmte Items erwerben, um im Spiel voranzukommen. Klar, falls Sie sich für die kostenlose Variante entscheiden, müssen Sie mit einem höheren Zeitaufwand rechnen. Doch in der farbenfrohen Sci-Fi-Welt von **Black Prophecy** verbringt man ohnehin gern freiwillig mehr Zeit. ❑

### „Daumen hoch für das Online-Rollenspiel der etwas anderen Art!"

*Kristina Pauncheva**



**Black Prophecy** ist kein typisches Online-Rollenspiel, in dem man den eigenen Charakter steuert, Aufgaben erledigt und Erfahrung sowie Gegenstände sammelt, um den Avatar stärker zu machen. Man erforscht das Universum hingegen im eigenen Raumschiff, bestreitet dabei sämtliche Quests im Flieger und kann die Maschine ständig verbessern. Diese Besonderheit, die man sonst nur aus **Eve Online** kennt, ermöglicht ein schnelles Tempo und dynamische Kämpfe. Auch wenn dadurch der Einstieg etwas chaotisch ist und am besten mit dem Wort „Reizüberflutung" beschrieben werden kann, so macht das Leveln doch viel mehr Spaß als in einem „traditionellen" Online-Rollenspiel.

**GENRE:** Online-Rollenspiel
**PUBLISHER:** Gamigo
**ENTWICKLER:** Reakktor Games
**TERMIN:** März 2011

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

* Kristina Pauncheva ist Autorin von PC Games „Runes of Magic"

**WEHRHAFT** | Ihre Taktik im Kampf hängt stark davon ab, welche Waffen-Kombinationen Ihre Gegner ins Feld führen.

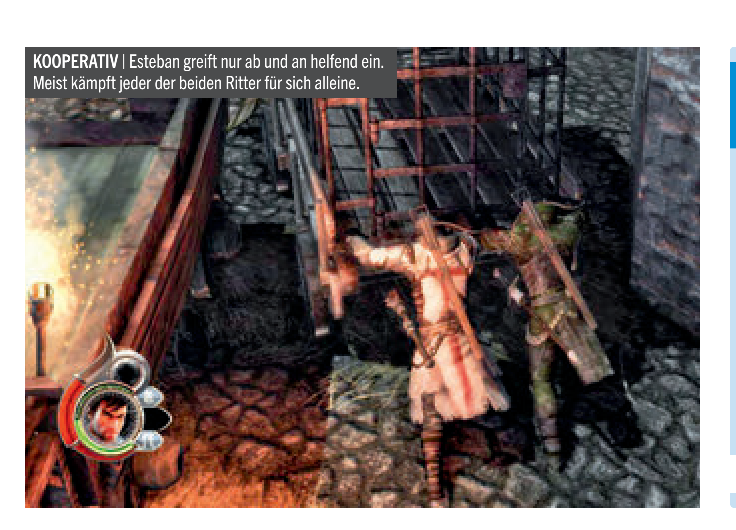
# The Cursed Crusade

**Von:** Sebastian Stange

In diesem Koop-Actiontitel erobern Sie als Kreuzritter Konstantinopel und schlagen sich mit einem fiesen Fluch herum.

Der vierte Kreuzzug stellt ein düsteres Kapitel der europäischen Geschichte dar. Nicht einmal der Papst stand damals – um 1200 – hinter den Ereignissen dieses Raubzugs. Denn weit kamen die Kreuzritter dabei nicht; sie schafften es nur bis Konstantinopel (das heutige Istanbul) und plünderten die damals christliche Stadt. In **The Cursed Crusade** steuern Sie einen dieser Ritter in unheiliger Mission. Der junge Templer Denz de Bayle ist dabei auf der Suche nach seinem Vater, der vom letzten Kreuzzug nicht zurückkehrte. Ihm zur Seite steht der schlagfertige Spanier Esteban und beide quält dasselbe Problem: Sie sind mit einem Fluch belegt.

**Aufgrund dieses Templer-Fluchs** kann Denz per Knopfdruck in eine höllische Parallelwelt reisen. Das hat zum einen handfeste Vorteile im Kampf – Sie teilen dann mehr Schaden aus – und ist zum anderen für die Lösung mancher Rätsel nötig. Den Großteil des Spiels bedienen Sie sich jedoch konventioneller Waffen und Kampffertigkeiten. Der Clou: Jede Kombination aus Schilden und Waffen spielt sich anders. Daraus ergeben sich 16 verschiedene Kampftechniken, die sich individuell aufleveln lassen. Wir konnten die Mittelalter-Metzelei bereits anspielen. Das Kampfgetümmel steuert sich dank einer simplen Steuerung mit zwei Schlagarten, Kombos, Kontern und einigen Zaubern recht einfach, bietet aber dank Templer-Fluch und dem ständigen Austausch beschädigter Waffen gegen neue Hieb- und Stichwerkzeuge einigen Tiefgang. Die Kampagne lässt sich sowohl online als auch via Splitscreen im Koop-Modus spielen, die meiste Zeit über kämpft jedoch jeder der Recken für sich allein. Das Spielgefühl erinnert stark an die Nahkampfgefechte der **Assassin's Creed**-Reihe, allerdings litt die recht frühe Preview-Version noch an allerlei Sound-, Kamera- und Animationsbugs. Wenn es den Entwicklern gelingt, dem Titel noch ordentlich Feinschliff zu verpassen, steht uns damit ein grundsolider, wenn auch nicht revolutionärer Actiontitel ins Haus. ❑



**KOOPERATIV** | Esteban greift nur ab und an helfend ein. Meist kämpft jeder der beiden Ritter für sich alleine.

**„Das wird kein Top-Titel, verspricht aber sehr spaßige Schwert-Action!"**



*Sebastian Stange*

**The Cursed Crusade** scheint der bislang beste Titel von Kylotonn Entertainment zu werden. Angesichts von Gurken wie **Iron Storm** oder **Bet on Soldier** ist es zwar nicht schwer, das zu sagen, aber **The Cursed Crusade** macht einen wirklich grundsoliden Eindruck. Zum Top-Titel – das lässt sich schon absehen – dürfte es aber nicht reichen. Dafür wirken manche der Design-Ideen zu plump und die Inszenierung zu behäbig. Immerhin gefallen mir das Kreuzzug-Setting, die Idee mit den verschiedenen Waffen-Kombinationen sowie die blutigen Finishing-Moves. Angesichts der vielen modernen Actiontitel dieser Tage ist das geradezu erfrischend!

**GENRE:** Action
**PUBLISHER:** Dtp
**ENTWICKLER:** Kylotonn Entertainment
**TERMIN:** 3. Quartal 2011

**EINDRUCK** **GUT**

Von: Stefan Weiß

Fernöstliches Fantasy-Setting mit Shooter-Kampfsystem? Das funktioniert, wie uns die Entwickler von Tera beweisen.

# Tera



**SCHARFE SACHE** | **Tera** bietet jede Menge coole Waffen und abgefahrene Rüstungen, was uns dieser Hochelfencharakter gerade vorführt.

Hochelfen und Menschen sind ja nichts Neues in einem Fantasy-Online-Rollenspiel. Doch haben Sie schon mal was von den Popori, Aman, Castaner und Baraka gehört? Mit diesen Rassen bekommen Sie es zu tun, wenn Sie sich in die Abenteuer des in Korea entwickelten MMORPGs **Tera** stürzen. Dessen fantastisch designte Spielwelt Arborea wird von den finsteren Mächten der Argons bedroht. Diese Rasse entstammt einem unterirdischen Reich und will die Oberflächenwelt erobern. Um dieser Bedrohung Einhalt zu gebieten, entstand eine Föderation aus den sechs eingangs genannten Völkern und Sie übernehmen in **Tera** mit Ihrem Charakter die Rolle eines solchen Allianzmitglieds. Acht Klassen stehen Ihnen dabei zur Wahl: Zerstörer, Lanzer, Krieger, Berserker, Zauberer, Bogenschütze, Priester und Mystiker.

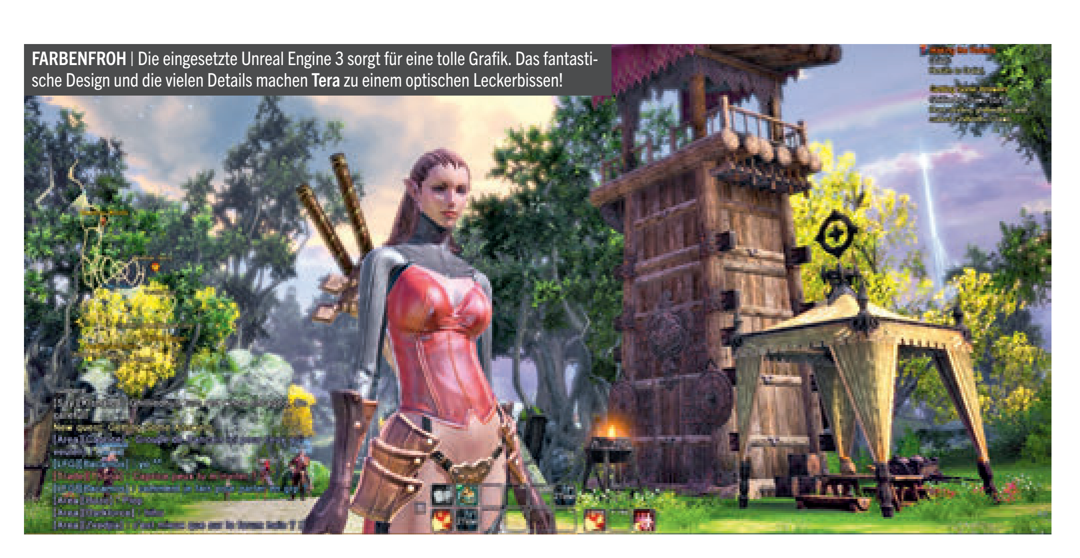
**Bis hierhin klingt alles nach gewöhnlichem MMORPG-Standard,** doch **Tera** bietet weitaus mehr, was wir bei einem ersten Testspiel im Rahmen eines Beta-Events erfahren durften. Da wäre zum Beispiel die dem Spiel zugrunde liegende Unreal Engine 3, die aus **Tera** ein wunderschön anzuschauendes Spiel macht. Das Design der Kreaturen, Figuren und auch der gesamten Welt wirkt wie ein bunt aufpolierter Mix aus **Final Fantasy**, **Aion** und **Guild Wars**. Bei der Charaktererstellung stehen uns viele Möglichkeiten zur Verfügung, der Spielfigur eine individuelle Note zu verpassen. Wir stürzen uns mit einer Kriegerin in die ersten Abenteuer und durchstreifen das Startgebiet Island of Dawn. Dabei fällt uns eine weitere Besonderheit von **Tera** auf: die Steuerung, die in einen Bewegungs- und Aktionsmodus unterteilt ist. In Letzterem managt man beispielsweise sein Inventar oder sein Questjournal. Die Figur bleibt währenddessen stehen. Im Bewegungsmodus, in dem man seinen Charakter wie in einem typischen Ego-Shooter mit den Tasten W, A, S, D steuert, fällt uns sofort das Fadenkreuz auf. Das hängt mit dem actionorientierten Kampfsystem zusammen, mit dem sich **Tera** vom gewöhnlichen „Gegner automatisch anvisieren und auswendig gelernte Tastenfolgen drücken" abheben will. Denn eine solche Zielerfassung gibt es nicht, Sie müssen wie bei einem Ego-Shooter ihr Ziel jeweils aktiv mit dem Fadenkreuz anvisieren, um eine Attacke auszuführen oder um einen Zauber zu sprechen. Das gilt auch, wenn Sie beispielsweise als Priester Ihre Mitspieler heilen möchten. Darüber hinaus können Sie auch aktiv gegnerischen Attacken ausweichen. Sprich bei den Kämpfen kommt es auf Ihre

## MINI-FAQ

**Was macht Tera so besonders?**
**Tera** nutzt ein aktives Kampfsystem wie bei einem Ego-Shooter. Ziele lassen sich nicht automatisch anvisieren, sondern müssen mit einem Fadenkreuz erfasst werden. Die Steuerung ist so konzipiert, dass sich **Tera** auch bequem mit einem Gamepad spielen lässt.

**Wie lässt sich das Setting einordnen?**
**Tera** ist von typisch fernöstlichen Zügen geprägt und lässt sich am ehesten als eine Mischung aus **Final Fantasy**, **Aion** und **Guild Wars** beschreiben.

**Wie ist die Spielwelt beschaffen?**
Arborea ist als riesige, offene Spielwelt konzipiert, in der es keine Ladezeiten geben wird, selbst wenn Sie eine Instanz betreten.



**FARBENFROH** | Die eingesetzte Unreal Engine 3 sorgt für eine tolle Grafik. Das fantastische Design und die vielen Details machen **Tera** zu einem optischen Leckerbissen!

## HERRSCHER SPIELEN: DAS POLITIKSYSTEM IN TERA

**Genug vom Leveln und Questen? Dann versuchen Sie sich doch einfach als Herrscher in der Spielwelt von Tera.**






**DER FAKTOR MENSCH**
Ein System, das es einzelnen Spielern erlaubt, massiv Einfluss auf die Spielwelt zu nehmen, birgt immer die Gefahr, dass es zur Unzufriedenheit der Massen führt. Wir sind gespannt, wie sich die Entwickler bei Bluehole Studio dieser Problematik annehmen und welche Mechanismen im Politiksystem vorgesehen sind, damit es dauerhaft für Spielspaß und nicht Spielfrust sorgt.

**KLEINSTAATEREI**
Die Spielwelt besitzt verschiedene Zonen, die sich von menschlichen Spielern regieren lassen. Um ein solcher Herrscher (Vanarch) zu werden, muss Ihr Charakter mindestens Stufe 50 erreicht haben. Außerdem sind ein bestimmter Gildenrang sowie eine immense Summe Gold erforderlich. Die Vanarchen ermitteln untereinander per Wahl- oder Duellsieg einen Anführer, den sogenannten Exarchen.

**HERRSCHAFTLICHE VORZÜGE**
Als Vanarch nehmen Sie direkt Einfluss auf die Spielwelt. So dürfen Sie beispielsweise die Steuern und damit das Preisgefüge bei Händlern verändern. Oder Sie verkürzen die Zeiträume, in denen neue Monster in der Welt auftauchen. Einmal gewählt, bleiben Sie bis zum Ende der Amtsperiode (drei Wochen) unangefochten auf Ihrem Thron sitzen.

Geschicklichkeit und das richtige Timing an. Die Entwickler von **Tera** betonen, dass dieses Kampfsystem vor allem in den Bosskämpfen für Spannung sorgen soll. Die Gegner verfügen über eine Kollisionsabfrage; einfach durch einen Bossgegner durchlaufen, wie es etwa in anderen Online-Rollenspielen üblich ist, ist nicht möglich. Daher kommt es vor allem darauf an, dass sich die Gruppenmitglieder in einem Bosskampf richtig positionieren und ihre Aktionen aufeinander abstimmen.

Während unseres Testspiels konnten wir auch schon einige Kombos ausprobieren, die für ein intensives Actiongefühl beim Kämpfen sorgten. Ein Beispiel: Wir visieren einen Gegner mit dem Fadenkreuz an und halten die linke Maustaste gedrückt, um einen Standardangriff zu starten. Danach lösen wir einen Schlaghagel mit der Zifferntaste 1 aus. Diese Attacke startet eine Kombo, auf dem Bildschirm wird ein Icon für die Leertaste eingeblendet. Wir drücken die Taste und unsere Kriegerin vollführt einen Ausweichsprung. Wieder erscheint die Leertaste auf dem Display und wir drücken erneut die angezeigte Taste, um einen abschließenden Rundumschlag auf das anvisierte Monster niedergehen zu lassen. Diese Kombo wiederholen wir ein paarmal, bis der Gegner, eine Art Ent, am Boden liegt. Questrelevante Gegenstände wandern nun automatisch ins Inventar, während man zusätzlich herumliegende Beute mit der F-Taste einsackt. Die ersten Aufträge beschränken sich zwar nur auf das genretypische „Erschlage 5 hiervon und bring mir 8 davon“, die Kämpfe machen aber aufgrund des hohen Actionanteils mächtig Laune.

**„Mehr als nur ein typischer Asia-Grinder“**, so lautet die Devise der Entwickler. Daher arbeitet ein Teil des Teams an jeder Menge Quests, die für Abwechslung sorgen sollen. Viel davon konnten wir bislang allerdings noch nicht sehen, da wir während des Beta-Events nur im Startgebiet spielen konnten. Was jedoch schon feststeht, ist, dass **Tera** kein Free2Play-Modell wie **Runes of Magic** oder **Forsaken World** nutzt, sondern ganz herkömmlich auf ein Abo-Modell der Marke **World of Warcraft** setzt. Was die technische und optische Qualität von **Tera** angeht, mag dies sicher gerechtfertigt sein. Was die Inhalte betrifft, lässt sich jedoch derzeit noch zu wenig sagen. Online-Rollenspieler, die Monat für Monat ihren Obolus abdrücken, erwarten natürlich einen umfangreichen und qualitativ hochwertigen Content mit Instanzen, Raids und allem, was dazugehört. Ob **Tera** das bieten kann? ❑



**MONSTRÖS** | Typisch für MMORPGS aus Fernost sind verrückt designte Kreaturen und überdimensionierte Waffen wie hier dieser riesige Zweihänder, den unsere Heldin locker schwingt.



**„Schrillbuntes, actionreiches Fantasy-Spektakel mit Top-Grafik!“** *Stefan Weiß*

Gar nicht schlecht, was sich die Entwickler da für **Tera** ausgedacht haben. Das Kampfsystem macht eine Menge Spaß und bietet endlich mal mehr als nur simples Schnelltastendrücken wie in den meisten anderen Online-Rollenspielen. Aktiv ausweichen, abwehren, Kombos starten, so kommt ordentlich Spannung auf. Ob dagegen das Politiksystem so richtig funktionieren kann? Ich bin skeptisch, denn schon im MMORPG **Archlord** scheiterte ein ähnlich gestrickter Versuch. Dafür ist der optische Eindruck von **Tera** fantastisch, sofern man sich für fernöstlich angehauchte Settings mit skurril und schrill designten Figuren erwärmen kann.

**GENRE:** Online-Rollenspiel
**PUBLISHER:** Frogster
**ENTWICKLER:** Bluehole Studio Inc.
**TERMIN:** 2011

**EINDRUCK** **GUT**

**BEKANNTES GESICHT** | Der grauhaarige Ben ist ein Nachfahre von Ray McCall, dem schießwütigen Priester aus **Call of Juarez**.

# Call of Juarez: The Cartel

**Von:** Peter Bathge

Statt Kühe zu hüten, fangen Sie als moderner Cowboy Drogenlieferungen ab – auf Wunsch auch zu dritt im Koop-Modus.

Dicke Knarren? Check. Raubeinige Charaktere? Check. Staubige Wüstenlandschaften? Check. Wer nach der Ankündigung von **Call of Juarez: The Cartel** befürchtet hat, die Western-Serie würde nach der Verlegung in die Moderne ihre Wurzeln vergessen, der darf beruhigt aufatmen: Die Hauptfiguren des Ego-Shooters mögen zwar FBI-Agenten und Drogenschmuggler statt Cowboys und Indianer sein, doch der polnische Entwickler Techland hat bis auf Pferde und Kuhherden alle charakteristischen Merkmale eines Westerns in die neuzeitliche Kriminalgeschichte gepackt. Oder wie es Produzent Blazej Krakowiak ausdrückt: „Alles, was einen guten Western ausmacht, funktioniert auch in der Gegenwart. Wir haben die Schauplätze, wir haben eine gesetzlose Welt und wir bieten ein Gefühl der grenzenlosen Freiheit. Unsere Helden wollen Rache und Vergeltung. Das ist Wilder Westen!" Einer der drei Helden setzt sich sogar ab und zu einen breitkrempigen Cowboyhut auf. So viel zur Aufrechterhaltung von Traditionen!

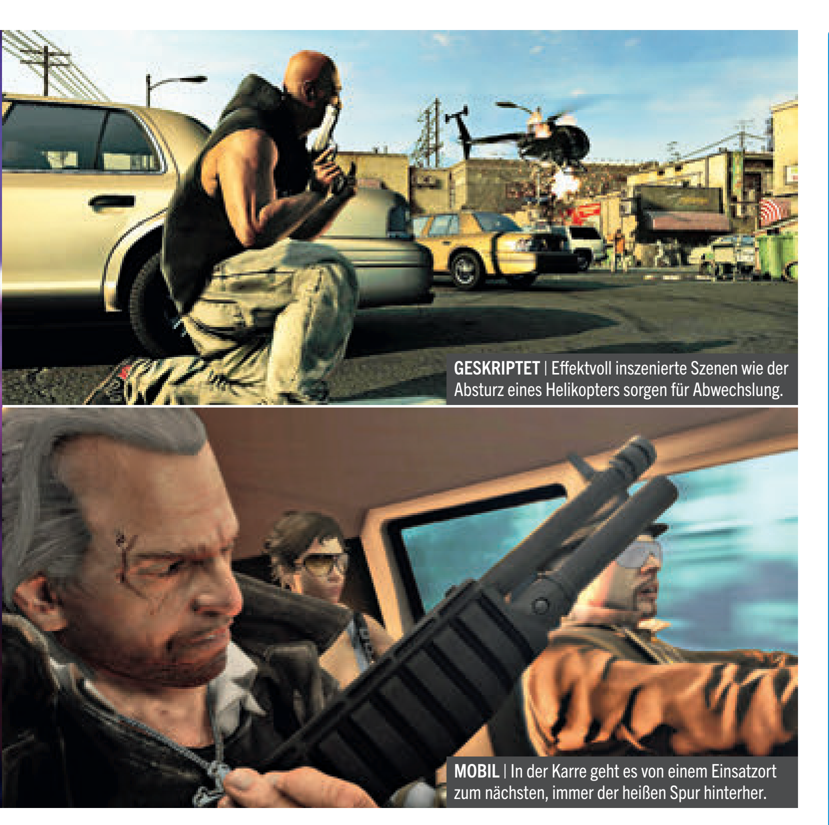
**Zwei Männer, eine Frau und ein Haufen Drogengeld** bilden die Grundlage für die Hintergrundgeschichte von **Call of Juarez: The Cartel**, welche die Entwickler als interaktiven Road-Trip durch den Südwesten der USA bezeichnen. Alles beginnt in Los Angeles, dieser Senkgrube gescheiterter Existenzen, aus deren Reihen die mexikanischen Drogenkartelle willige Helfer für ihre kriminellen Aktivitäten rekrutieren. Die knallharte FBI-Agentin Kim Evans, der smarte Eddie Guerra vom Drogendezernat und der korrupte LAPD-Polizist Ben McCall schließen sich zusammen, um der organisierten Kriminalität in der Region das Handwerk zu legen.

„Moment mal", sagt sich jetzt der mit früheren Techland-Projekten vertraute Spielekenner, „der Name McCall klingt vertraut." Sollte er auch, denn der zum Pfarrer umgesattelte Räuber Ray McCall war in den beiden ersten **Call of Juarez**-Spielen jeweils einer der zwei spielbaren Charaktere. Im Debüt



**BALLERMANN** | Die Bilder zeigen zwar vorrangig Handfeuerwaffen, aber die Macher versprechen auch größere Kaliber.


**EXPLOSIV** | In einem Canyon tappen Kim, Eddie und Ben in eine Falle bewaffneter Bandenmitglieder.



**GESKRIPTET** | Effektvoll inszenierte Szenen wie der Absturz eines Helikopters sorgen für Abwechslung.

**MOBIL** | In der Karre geht es von einem Einsatzort zum nächsten, immer der heißen Spur hinterher.

der Serie zitierte er schon mal gerne Bibelverse, während er Ganoven mit seinen beiden Revolvern das Lebenslicht auspustete. Ben ist ein entfernter Verwandter des schießwütigen Geistlichen und hat sowohl dessen flexible Moral als auch sein Geschick im Umgang mit Handfeuerwaffen geerbt.

**Bei einem Studiobesuch** zeigten uns die Macher zwei Missionen des Ego-Shooters. Auf der Suche nach einem Informanten kreuzt das Ermittlerteam in einem Nachtklub im Herzen von Los Angeles auf, doch dessen Besitzer ist nicht gut auf die Behörden zu sprechen. Ohne zu zögern, greifen die Leibwächter des schmierigen Lokalbetreibers zu den Waffen. Die drei Polizisten erwidern das Kompliment und in Sekundenschnelle ist ein Schusswechsel ausgebrochen. Dabei haben Sie es in der Rolle eines der drei Gesetzeshüter deutlich schwerer als die Gangster: Die Protagonisten dürfen keine Zivilisten verletzen; in dem mit panisch in Richtung Ausgang rennenden Besuchern gefüllten Nachtklub müssen Sie daher besonders gut zielen. Dabei hilft eine Zeitlupenfunktion, die auch bei der Erstürmung von Räumen zum Einsatz kommt.

Nach der kurzen Kampfszene wechselte Techland den Handlungsort, von der dicht bebauten Großstadt ging es in die Wüste nahe der mexikanischen Grenze. Kim, Eddie und Ben wollen im Nachbarland das Mendozza-Kartell auf eigene Faust hinter Gitter bringen. Doch auf dem Weg fängt eine Bande bewaffneter Schläger die Ordnungshüter ab. Das Team wird inmitten eines ausgestorbenen Canyons voneinander getrennt. Während Ben es im Tal aus nächster Nähe mit den Angreifern zu tun bekommt, leisten Kim und Eddie von einem Felsvorsprung aus der Entfernung Unterstützung per Scharfschützengewehr.

**Vor jeder der 16 Missionen** dürfen Sie sich für einen der drei Protagonisten entscheiden. Abhängig von Ihrer Wahl sollen sich die Aufträge anders entwickeln, sogar das Ende unterscheidet sich dementsprechend. Ihre zwei Kollegen steuert bei Bedarf der Computer. Die KI-Begleiter machen einen ordentlichen Job und stellen sich deutlich cleverer an als Ihre Gegner, die bisher noch planlos agieren. Wie es sich für einen Road-Trip gehört, können Sie bis zu zwei Freunde auf die Reise mitnehmen. Der Koop-Modus bietet drei menschlichen Spieler die Möglichkeit, in der Rolle der Polizisten das Gesetz in die eigene Hand zu nehmen. Und wenn nebenbei ein bisschen schmutziges Drogengeld in die eigene Tasche wandert: Wer will es den Cops verdenken? Korrupte Sheriffs gehören eben zu einem echten Western. ❑

## SZENENWECHSEL

**Die Abenteuer des dreiköpfigen FBI-Spezialteams lassen Sie nicht nur in das Nachtleben von Los Angeles eintauchen, sondern schicken Sie auch im wahrsten Sinne des Wortes in die Wüste.**

Mit **The Cartel** erkundet die **Call of Juarez**-Serie die düsteren Abgründe der menschlichen Seele und auch der Stadt Los Angeles. Abseits von Glanz und Glimmer der Hollywood-Kulisse legen Sie sich in finsteren Hinterhöfen, schmutzigen Gassen und verrauchten Nachtklubs mit den Vertretern der organisierten Kriminalität an. Anstatt den Schauplatz jedoch auf die Metropole zu beschränken, gewährt Ihnen das Spiel auch vor den Toren der Stadt Auslauf: Im Zuge der Geschichte besuchen Sie abgelegene Tankstellen inmitten der Prärie und ermitteln in einem verlassenen Motel fernab jeder Zivilisation. Mit kargen Felsen und Kakteen übersäte Landschaften erinnern an die Ursprünge der Shooter-Reihe im Wilden Westen; auch ein Abstecher in die namensgebende mexikanische Stadt Juarez ist enthalten. Das verwundert ob der Thematik nicht: In der Realität fallen dort jeden Tag durchschnittlich sieben Menschen dem Drogenkrieg zum Opfer.






**„Ob der Sprung in die Moderne gelingt? Ich bin zuversichtlich!"**

*Peter Bathge*

Zu Beginn war ich skeptisch: Ein Western in der Neuzeit, wie soll das funktionieren? Doch das bisher Gesehene macht Mut, dass Entwickler Techland auch im düsteren Los Angeles eine spannende Cowboy-Mär erzählen kann. Ich freue mich schon darauf, die finsteren Winkel der Hochglanzmetropole zu erkunden und mit dem korrupten Heldentrio Jagd auf Drogendealer zu machen. Fraglich ist bisher noch, ob die Missionen ausreichend Abwechslung bieten – die Entwickler versprechen unter anderem Verfolgungsjagden im Auto sowie die Spurensuche am Tatort. Selbst wenn am Ende vorrangig geballert wird; im Koop-Modus mit zwei Freunden dürfte **The Cartel** so gut unterhalten wie die moderne Neuauflage eines John-Wayne-Westerns.

**GENRE:** Ego-Shooter
**ENTWICKLER:** Techland
**ANBIETER:** Ubisoft
**TERMIN:** 3. Quartal 2011

**EINDRUCK** **GUT**

**TÖDLICHE NÄHE** | Feinde, die sich in Nahkampfreichweite befinden, schalten Sie ganz einfach per Tastendruck aus.

# Deep Black

**Von:** Wolfgang Fischer

Made in Russia: Interessanter Mix aus grafisch ansprechender Unterwasser-Action und knallharter Ballerei.

Jeder fängt mal klein an: Das gilt für jeden Menschen und natürlich für zahllose Unternehmen – auch, oder ganz besonders im Computer-Business. Das russische Entwicklungsstudio Biart ist einer dieser „Kleinen", die ganz groß werden wollen. Die ehrgeizigen Russen wollen dabei nichts dem Zufall überlassen und setzen auf eine selbst entwickelte Engine, die eines ganz besonders gut kann: Unterwasser-Gameplay glaubwürdig und eindrucksvoll darstellen. Die biEngine ist der Motor, der das erste große Projekt von Biart antreibt.

„Auch wenn wir ein relativ kleines Team mit nur knapp 25 Leuten sind, haben wir für **Deep Black** ein Budget von vier Millionen US-Dollar. Das ist für russische Verhältnisse eine ganze Menge", erzählt uns Biart-Chef Konstantin Popov im Rahmen eines Studiobesuchs in Moskau stolz.

**Die Russen arbeiten geradezu verbissen** an der Fertigstellung von **Deep Black** und das müssen sie auch, denn bis zur Veröffentlichung des Shooters sind es nur noch wenige Wochen. Der nächste Titel des Studios wird übrigens eine Unterwasser-Jagdsimulation, bei der man mit einer Harpune allerlei Meeresgetier aufs Korn nimmt. Jetzt aber zurück zum eigentlichen Grund unseres Russland-Trips: **Deep Black** ist ein Third-Person-Action-Titel, der typische Ballersequenzen an Land mit actionreichen Unterwasserpassagen kombiniert. Bevor wir Ihnen mehr über das Gameplay verraten, wagen wir einen kleinen Story-Exkurs. Die leicht wirre Geschichte versetzt Sie ins Jahr 2047. Von den ursprünglichen Nationen ist nicht mehr viel übrig. Stattdessen kontrollieren Megakonzerne wie das deutsche Unternehmen Ishiguro-Himmel Systems (IHS) die Geschicke der Menschheit. Lediglich zwei multinationale Interessensgemeinschaften stehen noch zwischen IHS und der Weltherrschaft: Die westliche Global Strategic Alliance (GSA) und der fernöstliche Staatenbund Gondwana, welcher sich aus den Resten ehemaliger Großmächte gebildet hat. Die Drecksarbeit im Kampf gegen den mächtigen Konzern vergeben Gondwana und GSA an unabhängige, spezialisierte Söldnereinheiten.

## PC GAMES VOR ORT IN RUSSLAND

**Wir haben die russischen Entwickler von Biart in ihrem Moskauer Hauptquartier besucht und dort Deep Black ausführlich angespielt.**

Eigenes Fitnessstudio, exklusive Kantine, weitläufige Parkanlagen: Wer schon einmal bei einem westlichen Spitzenentwickler wie Blizzard in Irvine zu Besuch war, der weiß, wie viele Annehmlichkeiten Entwickler dort haben. In Russland ist das alles anders, wie wir bei unserem Kurztrip zu Biart erfahren durften. Bei einem Rundgang durch die mehr schlecht als recht zum Entwicklerstudio umfunktionierte Großraumwohnung (in Zeiten der Sowjetunion das Domizil eines gut gestellten Parteifunktionärs), lernten wir in kürzester Zeit alle Mitarbeiter kennen – und stolperten alle paar Meter über wild verlegte Kabel. Die Entwickler scheint das alles nicht zu stören, sie arbeiten konzentriert an der Verbesserung der hauseigenen Engine und parallel zu **Deep Black** an ihrem nächsten Unterwasser-Titel.


**GEMÜTLICH STATT PROFESSIONELL** | So sieht ein typisches Entwicklerstudio in Russland aus.

## SO SPIELT SICH DEEP BLACK

**Hier ist Dauer-Action angesagt: Die Entwickler kombinieren geschickt Shooter-Passagen an Land mit ausgedehnten Taucheinlagen.**



**BALLERN UND PRÜGELN AN LAND** | Wenn Gegner zu nahe an Sie herankommen, dürfen Sie diese per Tastendruck ausschalten. Ansonsten beharken Sie Feinde aus sicherer Deckung heraus.



**UNTERWASSER-ACTION** | Unterhalb der Wasseroberfläche warten fiese Minen, schwer bewaffnete Taucher und hartnäckige Drohnen auf Sie. Glücklicherweise funktionieren sämtliche Waffen auch im Tauchmodus.



**SPASS MIT DER MULTIFUNKTIONALEN HARPUNENKANONE** | Damit programmieren Sie Drohnen um und manipulieren technische Geräte, um in den Levels voranzukommen. Im Kampf ziehen Sie mit der Harpune Feinde zu sich heran.

**Sie übernehmen in Deep Black** die Rolle des ehemaligen Supersoldaten Syrus Pierce. Dieser arbeitete für eine Söldnertruppe, die sich auf Unterwassereinsätze spezialisiert hat. Pierce ging in den Ruhestand, als sein Team von der Terrororganisation Al-Azrad ausgelöscht wurde. Als ihn sein ehemaliger Boss nach Jahren um Hilfe bittet, ein paar Zivilisten aus den Fängen von Al-Azrad zu befreien, will Syrus die Chance nutzen, sich zu rächen. Natürlich ist nichts jemals so einfach, wie es scheint und so muss der ehrenhafte Held dieser Geschichte schon bald feststellen, dass es hier um weit mehr als eine simple Rettungsmission geht und das Schicksal der Welt auf dem Spiel steht. So viel zur Ausgangsposition des Abenteuers, das im Laufe der Geschichte viele Storywendungen und zahlreiche handfeste Überraschungen bereithält. Die Hintergrundgeschichte wird gelegentlich durch kurze Sequenzen in Spielgrafik, zumeist aber über den Funkverkehr zwischen dem Helden und diversen Charakteren weitererzählt, Rendervideos gibt es nicht. Wie gut die Sprachausgabe (und nicht zuletzt die deutsche Synchronisation) gelungen ist, ließ sich anhand der spielbaren englischen Fassung nicht sagen. Sämtliche Sprach-Samples waren noch computergenerierte Platzhalter und daher keineswegs aussagekräftig.

**Deep Black unterscheidet sich** von vergleichbaren Action-Titeln wie **Max Payne 2** durch die Kombination von Unterwasser-Gameplay und herkömmlichen Shooter-Passagen, bei denen es vor allem darauf ankommt, sich bietende Deckungen zu nutzen. Für beide Spielarten stehen Ihnen dieselben Waffen zur Verfügung, wobei die Unterwasser-Variante sich immer etwas anders verhält. So können Sie Wirbel erzeugen, die Gegner orientierungslos machen oder Feinde von sich wegstoßen. Neben herkömmlichen Schusswaffen wie Schrotflinte, Scharfschützengewehr und Maschinenpistole finden Sie im Laufe des Spiels auch futuristische Schießprügel, zum Beispiel ein wirkungsvolles Betäubungsgewehr. Darüber hinaus verfügt Syrus noch über ein nützliches technisches Spielzeug: die Harpunenkanone. Damit ziehen Sie im Kampf Gegner an sich heran, um sie aus nächster Nähe auszuschalten. Sie können die Harpune aber auch benutzen, um unter Wasser Drohnen neu zu programmieren, damit diese Sie unterstützen. Außerhalb von Gefechten schalten Sie mit der Harpunenkanone Verteidigungsmechanismen aus und manipulieren technische Gerätschaften wie Hängebrücken, um ansonsten unüberbrückbare Hindernisse zu überwinden.

**In vielen Situationen**, besonders wenn Ihnen gleich mehrere Gegner ans Leder wollen, dürfen Sie zudem mächtige Nahkampfattacken einsetzen, die entsprechend in Szene gesetzt sind. An Land lösen Sie diese Angriffe einfach durch Drücken der F-Taste aus, während Sie im Wasser auf dieselbe Taste mehrmals in schneller Abfolge einhämmern, um sich des Feindes zu entledigen. Wie es um Ihre Gesundheit bestellt



**SCHWERES GERÄT** | In diesem Abschnitt dürfen Sie ein stationäres Geschütz bemannen und Gegner unter Beschuss nehmen.

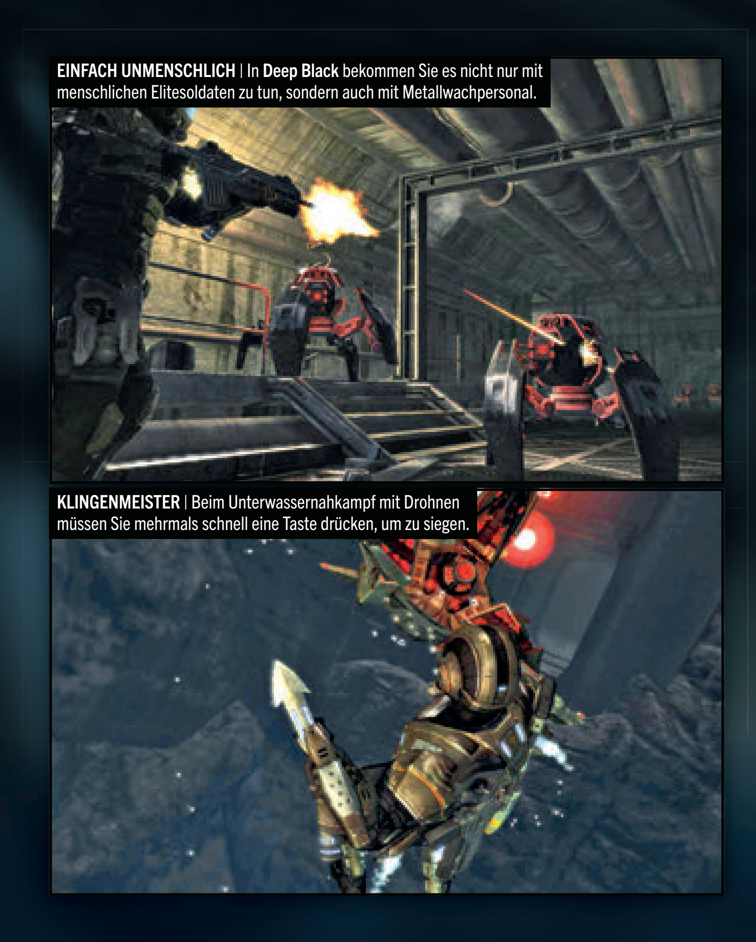
**UNTERWASSER-SHOWDOWN** | Auf große, schwer zu erledigende Roboter wie diesen treffen Sie im Spiel immer wieder.

## DER MEHRSPIELERMODUS

**Deep Black bietet über 40 Missionen im Story-Modus, aber was kommt dann? Der Multiplayer-Modus, bei dem Sie auch auf Tauchstation gehen dürfen!**

Natürlich durften wir diesen Mehrspielermodus auch antesten, wobei es zunächst kleinere Verbindungsprobleme gab, die die Entwickler aber schnell in den Griff bekamen. In der spielbaren Fassung gab es nur zwei Spielmodi, Deathmatch und Team Deathmatch, weitere will Biart laut Chef Konstantin Popov nach der Veröffentlichung per DLC nachliefern. Dies gilt auch für zusätzliche Karten, denn aktuell gibt es gerade mal fünf Maps, die jedoch alle sowohl Land- als auch Unterwasserpassagen bieten. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit liefen die Matches sehr flüssig ab, was bei der Fortbewegung unterhalb der Wasseroberfläche vor allem am nützlichen Jetpack lag. Was wir uns jedoch wünschen würden, sind ein paar zusätzliche Modifaktoren für die Matches. Wir durften nur Team-Größe und Fraglimit einstellen.


**FIESES STÜCK** | Die Betäubungswaffe ist in Mehrspielergefechten ein besonders mächtiges Werkzeug.


**EINFACH UNMENSCHLICH** | In **Deep Black** bekommen Sie es nicht nur mit menschlichen Elitesoldaten zu tun, sondern auch mit Metallwachpersonal.

**KLINGENMEISTER** | Beim Unterwassernahkampf mit Drohnen müssen Sie mehrmals schnell eine Taste drücken, um zu siegen.

ist, können Sie beispielsweise in **Modern Warfare 2** an Blutspritzern auf dem Bildschirm ablesen. Eine numerische Gesundheitsanzeige gibt es nicht. Das passt zum Rest der Benutzeroberfläche, die simpel und zweckmäßig gehalten ist. Das Spiel informiert Sie lediglich über den Munitionsbestand der aktuell ausgewählten Waffen und eine Richtungsanzeige weist den Weg zum nächsten Missionsziel. An Land hätten sich die Entwickler dies auch sparen können, da diese Abschnitte in der Regel einfach gestaltet sind und Sie durch ihren schlauchartigen Aufbau automatisch ans Ziel führen. Unter Wasser ist die Orientierungshilfe manchmal sinnvoll, aber auch hier gibt es abseits des vorgegebenen Wegs wenig zu erkunden.

**Das Verhalten der computergesteuerten Kontrahenten** war in unserer knapp zweistündigen Anspiel-Session, in der wir alle fünf Akte des Spiels antesten durften, nicht wirklich intelligent und sehr vorhersehbar. Manche Gegnertypen stürmten blindwütig auf uns zu (um recht problemlos durch eine Nahkampfattacke ausgeschaltet zu werden), während andere sich eine Deckung suchten, aus der sie uns in leicht zu ermittelnden Intervallen beschossen. Etwas mehr taktisches Geschick forderte uns ein Bosskampf gegen einen statischen Roboter ab, wenngleich auch dieses Gefecht nicht wirklich anspruchsvoll war. Wir sind gespannt, inwieweit die Entwickler da noch für mehr Abwechslung in der Solokampagne sorgen können.

Positiv überrascht hat uns die Grafik von **Deep Black**. Die firmeneigene biEngine erlaubt detaillierte Charaktermodelle, ordentliche Waffeneffekte und große Außenareale ohne merkliche Geschwindigkeitseinbrüche bei der Darstellung. Einziger Kritikpunkt: Fast alle Levels oberhalb der Wasseroberfläche wirkten sehr steril. Die Unterwasserumgebungen, das Aushängeschild des Spiels, hingegen waren schon sehr stimmig. Den Entwicklern ist es gelungen, ein gutes Tauchgefühl zu vermitteln, ohne dass diese Abschnitte träge und unspannend wirken. Dazu trägt natürlich auch ein Unterwasser-Jetpack bei, das sich nach Benutzung schnell wieder auflädt und Kämpfen zusätzliche Dynamik verleiht. Dies gilt besonders für den Mehrspielermodus, den wir ebenfalls anzocken durften. Unsere Eindrücke finden Sie im Extrakasten auf dieser Seite. ❑


**VORSICHT, GENICKSTARRE** | Große Gegner erfordern große Waffen: Diesem rücken wir mit einer Minigun auf den Metallpelz.

### „Nicht ganz so innovativ und abwechslungsreich wie gehofft.“


*Wolfgang Fischer*

Die sympathischen Russen von Biart haben sich in Sachen Gameplay für **Deep Black** eine Menge vorgenommen, das merkt man schon nach wenigen Spielminuten. Und auch, wenn vieles davon für sich genommen gut klingt, wie etwa die Harpunenkanone, die nett inszenierten Nahkampf-Kills oder die hübschen Unterwasserpassagen, ist das Ergebnis nur guter Durchschnitt. Das liegt nicht zuletzt am sehr vorhersehbaren Spielablauf, den 08/15-Gegnern und den ziemlich langweiligen Schlauchlevels. Der eigentliche Star des Spiels ist für mich die von Biart selbst entwickelte Grafik-Engine, die besonders in den Unterwasserabschnitten ihre Stärken ausspielt.

**GENRE:** Action
**PUBLISHER:** Just A Game
**ENTWICKLER:** Biart Studio
**TERMIN:** Mai 2011

**EINDRUCK** **OKAY**

**WARUM KEIN TEST?**

Wir erhielten eine Preview-Version von **The Witcher 2**, die den Prolog sowie den ersten Akt umfasste – so kamen wir schon auf mehr als zehn Spielstunden, in denen wir einen Großteil der Spielelemente ausprobieren konnten. Viel Info, die aber nicht für eine Wertung ausreicht!

**AUF PCGAMES.DE** Bis zum Release des Spiels veröffentlichen wir einen Kurztest plus FAQ auf unserer Website und beantworten natürlich Ihre Fragen im Forum.

**FINISHING MOVE** | Betäubte Gegner streckt Geralt in einer aufwendigen Animation nieder, dazu wechselt das Spiel in eine tiefere Kameraperspektive – ähnlich wie beispielsweise in **Assassin's Creed**.

# The Witcher 2: Assassins of Kings

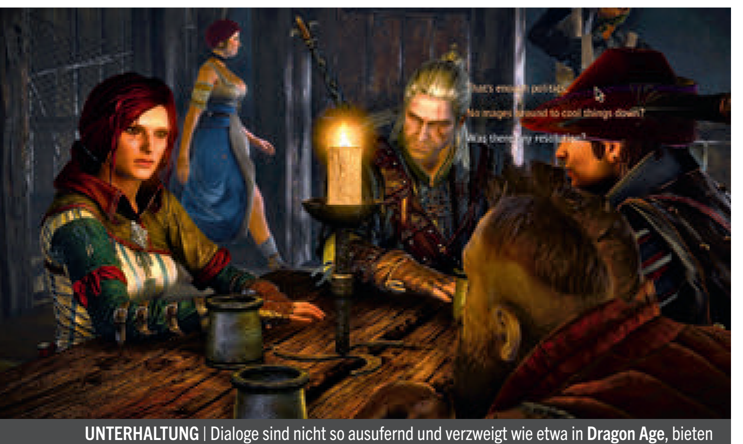
**Von:** Felix Schütz

Das Rollenspiel-Epos ist so gut wie fertig, wir haben die ersten Kapitel durchgespielt.

Fast schon ein Test: Mehr als zehn Stunden lang konnten wir **The Witcher 2** spielen – mit einer eigenen Version, auf unseren eigenen Rechnern. Warum nicht länger? Weil die fast fertige Preview-Fassung „nur“ den Prolog und das erste Kapitel enthielt – damit haben wir ein gutes Drittel von **The Witcher 2** bereits durchgespielt und konnten die meisten Features nach Herzenslust ausprobieren. Für einen finalen Test reicht das natürlich noch nicht, sehr wohl aber für eine Einschätzung. Unser Ergebnis: Massig Lob für CD Projekt, aber auch ein faires Maß an Kritik!

**The Witcher 2 setzt einen Monat nach dem Ende des Vorgängers ein:** Geralt befindet sich in Haft, er wird verhört. Wie konnte der weißhaarige Hexer in diese Misere geraten? Das erklärt der spielbare Prolog, der aus fünf Teilen besteht – die ersten vier Abschnitte kann der Spieler in einer Dialogszene frei wählen. Jede Antwort steht für eine spielbare Rückblende, in der man erfährt, wie Geralt vom respektierten Jäger zum Geächteten wird. Obwohl die Idee, die Reihenfolge des Prologs selbst zu bestimmen, zunächst interessant erscheint, entpuppt sie sich als dramaturgischer Unsinn: Erstens muss der Spieler ohnehin alle vier Abschnitte absolvieren, bevor das fünfte Kapitel geöffnet und die Story weitererzählt wird. Der Auftakt ist also trotzdem linear. Zweitens kann sich der Spieler durch diese Wahl gehörigen Frust bescheren – wer etwa ahnungslos auf die dritte Antwort klickt, landet nicht in einer gemütlichen Tutorialszene, sondern mitten in einer Schlacht, in der man von einem Drachen mit Feuer bespuckt wird! Wer hier nicht blitzschnell reagiert, sieht direkt den Game-over-Bildschirm – für den Spieleinstieg ist das zu viel des Guten.

Doch keine Bange: Spielt man den Prolog in der vorgesehenen Reihenfolge, entpuppt er sich als fantastischer Auftakt: Geralt und die Zauberin Triss erwachen in ihrem Zelt, mitten in einem Militärcamp des Königs Foltest, der gerade eine feindliche Burg belagern lässt. Ein grafisch wie atmosphärisch eindrucksvolles Setting: Im Hintergrund schleudern riesige Katapulte Steine in die Luft, Hunderte Zelte ringsherum, tratschende NPCs am Lagerfeuer, am Himmel die Sonne, die für eine glaubhafte Beleuchtung sorgt und die knackscharfen Texturen regelrecht strahlen lässt. CD Projekt hat nicht zu viel versprochen: Kein PC-Rollenspiel sieht derzeit besser aus als **The Witcher 2**. Einzig manch steife Gesichtsanimation und ein



**UNTERHALTUNG** | Dialoge sind nicht so ausufernd und verzweigt wie etwa in **Dragon Age**, bieten aber trotzdem genügend Entscheidungsfreiheit. Die englische Sprachausgabe ist richtig gut.

**Zielaufschaltung**
Anders als im Vorgänger selektiert man Gegner nicht mit der Maus, stattdessen wählt das Spiel eigenständig ein Ziel in Geralts Nähe aus. Unser Beispiel zeigt, warum das nicht immer gut funktioniert – hier markiert das Spiel einen weit entfernten Gegner, während uns zwei Soldaten von den Seiten angreifen.

**Ringmenü**
Ein Druck auf die Strg-Taste verlangsamt das Geschehen und ruft dieses runde Menü auf – hier tauscht man Zauber und Zusatzwaffen aus.

**Taktisches Vorgehen**
Stures Drauflosklicken führt nur selten zum Erfolg. Gegner blocken Schläge ab, manche von ihnen tragen Rüstungen oder Schilde. Soldaten stürmen auch mal vor und reißen Geralt zu Boden. Wer Treffer anbringen will, wartet besser ab, bis der Feind in die Offensive geht, dann ist er verwundbarer.

La Valette Soldier deals minimal damage.
Geralt hits for 13 (14 - 1).
Geralt hits for 13 (14 - 1).
Geralt hits for 11 (12 - 1).
Geralt hits for 11 (12 - 1).

**Quickslots**
Zauber aktiviert man mit der Taste Q, für Sekundärwaffen wie Fallen und Wurfmesser ist die R-Taste reserviert.

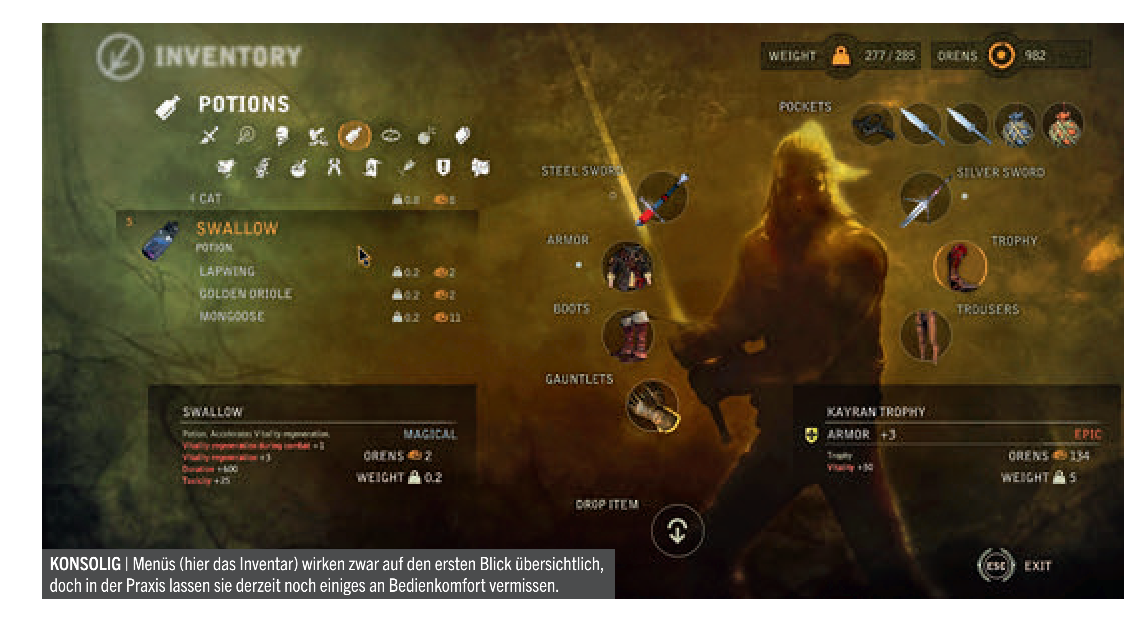
**Statistiken**
Auf Wunsch darf man in der Bildecke dieses Fenster einblenden, in dem man alle Details des Kampfes in Zahlen nachlesen kann.

übertrieben starker Bewegungsunschärfeeffekt lassen noch ein klein wenig Raum für Verbesserungen.

**Im Tutorial,** das in **The Witcher 2** als dramatische Belagerungsschlacht inszeniert wird, erlernt der Spieler einige neue Spielmechaniken. So kann Geralt nun an bestimmten Orten klettern und springen, außerdem darf er in den großartig geschriebenen Dialogen erstmals Gesprächspartner einschüchtern oder verhexen. Zwischendurch erlebt man immer wieder Erinnerungen und Bezüge zum Vorgängerspiel und sogar zur Buchvorlage, auf der **The Witcher** basiert. An dieser Stelle eine kleine Warnung: Wer den Vorgänger gespielt hat, ist in **The Witcher 2** klar im Vorteil – Neueinsteiger dürften anfangs nur schwer durchblicken.

Nach einer Spielstunde dann das erste echte Highlight: Geralt entkommt um Haaresbreite einem Angriff des riesigen Drachen, das geschieht in einer spielerisch simplen, aber toll inszenierten Quicktime-Sequenz. Und es geht direkt dramatisch weiter – diese Szenen sind so gut gemacht, dass wir sie um nichts in der Welt verraten wollen. Nur so viel: Im Anschluss an diese Ereignisse folgt noch der fünfte und letzte Teil des Prologs. Darin muss Geralt aus einem Kerker fliehen, lautlos Wachen ausschalten, sich im Dunkeln verborgen halten – auch diese Schleichmechanik ist ein neues Spielelement in **The Witcher 2**.

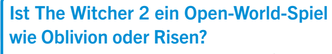
Nach dem vierstündigen Einstieg beginnt der weit umfangreichere erste Akt: Geralt und Triss landen in Flotsam, einem rückständigen Handelspolsten, der an das Fischerdorf Lobinden angrenzt. Hier blüht **The Witcher 2** so richtig auf: Die Gegend steckt voll interessanter Charaktere, NPCs gehen ihren Tagesabläufen nach, die mittelalterliche Atmosphäre reicht locker an die des ersten Teils heran. Sofort nehmen wir erste Quests an, verprügeln Banditen, suchen Vermisste im



**KONSOLIG** | Menüs (hier das Inventar) wirken zwar auf den ersten Blick übersichtlich, doch in der Praxis lassen sie derzeit noch einiges an Bedienkomfort vermissen.

## FAQ: HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

**So kurz vor dem Release des Spiels erreichen uns zahlreiche Leserfragen zu The Witcher 2. Hier die wichtigsten Antworten. (Stand: 12. April 2011)**



**Ist The Witcher 2 ein Open-World-Spiel wie Oblivion oder Risen?**
Nein. Jedes Kapitel bietet eine eigene Spielumgebung, vermutlich darf man auch nicht in alte Gebiete zurückreisen. Nach dem linearen Prolog fällt der erste Akt jedoch weit offener aus und bietet unter anderem ein frei erkundbares Waldgebiet – Entdecker kommen also auf ihre Kosten.

**Sollte ich den Vorgänger gespielt haben?**
Wir raten dazu. Viele Hintergründe darf man zwar auch in einem Glossar nachlesen, trotzdem richtet sich das Spiel eher an Kenner des ersten Teils. Und noch ein Hinweis an alle, die derzeit die **Witcher**-Romanreihe lesen: Beide Spiele verraten das dramatische Ende der Bücher!



**Ein Spiel nur für Erwachsene?**
**The Witcher 2** bietet viel nackte Haut und einige Sexzenen, die aber nicht explizit ausfallen. Zumindest in der englischen Fassung wird oft und derb geflucht. Die Story behandelt auch unbequeme, ernste Themen wie Rassismus oder Vergewaltigung – das Spiel richtet sich damit klar an Erwachsene.



**Leveln Gegner in The Witcher 2 automatisch mit?**
Nein, es kann durchaus vorkommen, dass Geralt auf Feinde trifft, die eine höhere oder niedrigere Stufe haben als er selbst. Selbst auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden bietet **The Witcher 2** eine ordentliche Herausforderung.

**Darf man in The Witcher 2 frei speichern?**
Ja, per F5-Taste legt man einen Quicksave an. Es gibt allerdings kein eigenes Speicher-Menü – daher hat sich auf manchen Websites das völlig falsche Gerücht verbreitet, es gäbe nur ein Checkpoint-System.

**Wie „konsolig" wird das Spiel?**
Unsere Preview-Version bot nur vier vordefinierte Grafiksettings und die Wahl der Auflösung. Einzelne Effekte ließen sich nicht abschalten. Die Tastaturbelegung ließ sich nicht ändern und der Steuerung merkte man an, dass sie auch für Gamepads designt wurde.

**Wie gut wird die deutsche Fassung?**
Die deutsche Sprachausgabe erreicht nicht das Niveau der exzellenten englischen Fassung, die aber zum Glück ebenfalls in der deutschen Version enthalten ist. Das Spiel erscheint hierzulande aller Voraussicht nach komplett ungeschnitten, trotz teils blutiger Kampfanimationen.

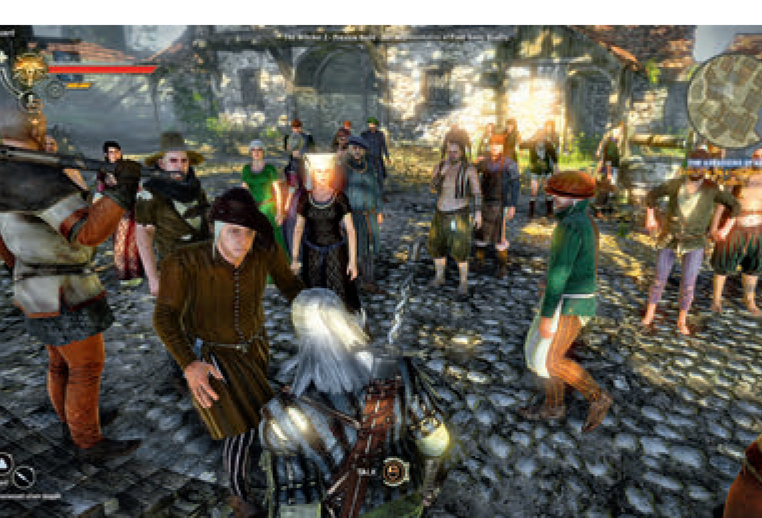
**Ladezeiten und Bugs – was taugt die neue Technik?**
Unsere Preview-Version wies nur relativ wenige Bugs auf, etwa gelegentliche KI-Fehler bei NPCs und vereinzelte Abstürze. Ladezeiten sind selten und kurz, auch beim Laden eines Spielstandes. Das lässt auf ein sauberes Endprodukt hoffen – CD Projekt optimiert nämlich noch fleißig!

Wald. Um gegen Monster und Untote zu bestehen, lassen wir uns vom örtlichen Schmied ein Silberschwert anfertigen, das dafür notwendige Handwerksrezept haben wir zuvor beim Buchhändler gekauft.

Die Spielwelt ist nicht offen, das erste Kapitel bietet vielmehr einen klar abgesteckten Bereich. Spaß am Erkunden kommt aber trotzdem auf, denn die Wälder und Sümpfe rund um Flotsam sind so weitläufig, dass man sich darin auch mal verirren kann. Wir bekämpfen dort Rieseninsekten und Gnome, steigen in Höhlen und Gruften hinab – innovativ ist das alles zwar nicht, aber trotzdem gut gemacht und selbst für **Risen**- und **Gothic**-Fans mehr als einen Blick wert. Wie gewohnt ist Geralt dabei alleine unterwegs, **The Witcher 2** ist kein Party-Rollenspiel. Wenn sich doch mal NPC-Begleiter an Geralts Fersen heften, dann nur für kurze Zeit. Ebenfalls aus dem Vorgänger bekannt: Viele Quests fordern uns knifflige moralische Entscheidungen ab, von denen sich einige aber erst spät in der Story auswirken sollen – daher lässt sich noch nicht beurteilen, ob die Handlung wirklich so nichtlinear ausfällt, wie CD Projekt es versprochen hat.

Ein Highlight des ersten Aktes kannten wir bislang nur von Screenshots: Geralt kämpft gegen eine gigantische Krakenbestie, dazu muss er den riesigen Tentakeln mit Hechtsprüngen ausweichen und die empfindlichen Stellen mit seinem Schwert bearbeiten – spielerisch ordentlich, grafisch beeindruckend!

**Die Preview-Version wäre brillant,** gäbe es nicht zwei Dinge, die uns sehr gestört haben. Allen voran die Benutzerführung: Sämtliche Menüs sind zwar stilvoll gestaltet, doch in der Praxis lassen sie Bedienkomfort vermissen. Das Inventar stellt Items in engen Listen dar, Tooltips fehlen größtenteils, das Questlog bietet nicht genug Übersicht und Statuswerte von Items werden nicht automatisch verglichen – nur einige von vielen Detailmängeln. Zwar konnten wir uns nach einer Weile mit der Be-



**VIELFALT** | NPCs in **The Witcher 2** sind deutlich abwechslungsreicher als die Klon-Figuren im Vorgänger. Natürlich wiederholen sich manche Kostüme und Gesichter auch mal, doch das fällt nie störend auf.



**CLEVER** | Die Hexerzeichen sind nun viel wichtiger als im ersten **Witcher**-Spiel. Hier locken wir dieses Rieseninsekt in eine Yrden-Falle, um so seine empfindliche Rückseite angreifen zu können.

**1. BOSSKAMPF** | Der riesige Kayran ist Geralts erste Herausforderung. Vor dem Kampf sollte der Hexer einen speziellen Trank brauen, der ihn immun gegen das Gift des Sumpfmonsters macht.

**2. TAKTIK** | Geralt muss den Tentakeln per Seitwärtsrolle ausweichen und sie per Magie-Falle am Boden halten. Dann hackt er die empfindlichen Stellen ab.

**3. FINALE** | Ist das Biest geschwächt, schwingt sich der Held in einer spektakulären Quicktime-Sequenz auf einen Fangarm und gibt dem Monster den Rest.

dienung arrangieren, doch es bleibt der Eindruck, dass das Interface mehr für Gamepads und nicht für Maus- und Tastatureingaben designt wurde. Ein weiteres Indiz dafür: Die Tastenbelegung ließ sich in unserer Version nicht verändern.

Der zweite Kritikpunkt betrifft das Kampfsystem, denn auch hier ist die Steuerung zwar schon recht gut, aber eben nicht perfekt. Anders als im Vorgänger muss man Gegner nicht mehr stur anklicken, stattdessen ist die Kampfmechanik ähnlich wie in einem Actionspiel aufgebaut. Geralt wird mit den Tasten W, A, S und D gesteuert, mit den Maustasten reiht man Komboangriffe aneinander und die Taste Q dient dem Auslösen von Zaubern. Das mag actionreich klingen, doch in der Praxis fühlen sich die Gefechte eher taktisch an, da man gezielt Schwächen in der gegnerischen Deckung ausnutzen und nicht wild drauflosklicken sollte. Das funktioniert gut, wenn man gegen einen einzelnen Feind antritt, in Gruppenkämpfen hingen wird's schnell chaotisch: Geralt trifft beispielsweise immer nur den Gegner, der zuvor mit einer automatischen Zielmarkierung versehen wurde – und die arbeitet manchmal ungenau, sodass man schlimmstenfalls auch mal das falsche Ziel angreift. Massenkämpfe sollte man deshalb vermeiden, stattdessen lockt man Gegner besser einzeln an und lässt sie mittels Axii-Verwirrungszauber kurzzeitig gegen ihre eigenen Leute kämpfen. Überhaupt sind die Zauber in **The Witcher 2** unentbehrlich, ein lobenswerter Unterschied zum Vorgänger. Aktives Blocken mit der E-Taste funktioniert jedoch nicht zuverlässig und beim Ausweichen per Seitwärtsrolle raubte uns die Kamera oft die Übersicht.

Kampfsystem und Benutzerführung sind nicht perfekt – solche Mängel kann man sicher vielen Rollenspielen vorwerfen. Doch **The Witcher 2** will nicht eines von vielen sein, es will an die Genrespitze. Das Zeug dazu hat es nach wie vor!

## FAKTEN




GENRE:
Rollenspiel
ENTWICKLER:
CD Projekt
ANBIETER:
Namco Bandai
TERMIN:
17. Mai 2011

- Dramatische Fantasy-Fortsetzung mit großer Entscheidungsfreiheit
- Charismatischer Protagonist
- Beeindruckende, moderne Grafik
- Sex, Gewalt und unbequeme Themen – ein Spiel für Erwachsene
- Echtzeit-Kampfsystem, das Action und Taktik vermischt

## „Das Spiel wird super – wenn CD Projekt der nötige Feinschliff gelingt!" *Felix Schütz*

**WAS HABEN WIR GESPIELT?** Die uns vorliegende Version enthielt die ersten beiden, vollständigen Kapitel. Alle Features waren enthalten. Bugs und Performance-Probleme traten zwar auf, das ist für eine nicht optimierte Beta-Version aber ganz normal.

### HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Die Story beginnt dramatisch und begeistert vor allem Kenner des Vorgängers. Hoffentlich hält CD Projekt das Niveau!
- + Grafisch eine absolute Wucht – kein Rollenspiel ist schöner. Einzig die übertriebene Bewegungsunschärfe stört ein wenig.
- + Bereits im ersten Akt öffnet sich das Spieldesign – wir sind gespannt, wie sich unsere Entscheidungen später auswirken!
- + Zynisch, sexy, brutal – erfrischende Fantasy für Erwachsene.
- − Kämpfe gegen Gruppen steuern sich zu ungenau.
- − Schöne, aber unkomfortable Menüs, die zu „konsolig" wirken.
- − Was wir bislang von der deutschen Fassung gehört haben, klang nur okay – die englischen Sprecher sind viel besser.

**WERTUNGSTENDENZ** 0



Das bleibt spannend! **The Witcher 2** scheint alles zu haben, was eine gute Fortsetzung braucht: Der Plot beginnt mitreißend, die düstere Atmosphäre ist wunderbar dicht und grafisch frisst das Spiel seine Konkurrenz locker zum Frühstück. Und trotzdem: Ich lasse noch keine Wertungskorken knallen. Einerseits natürlich, weil ich gerade mal ein Drittel des Spiels kenne. Und zum anderen, weil mich die Steuerung doch manchmal ganz schön genervt hat. Oft kämpfe ich mehr mit der Zielaufschaltung als mit den Gegnern selbst! Und die Menüs mit ihren Listeninventaren und fehlenden Tooltips mögen noch so hübsch aussehen, gut bedienbar sind sie deshalb leider nicht. Ob CD Projekt hier noch genügend Zeit für Optimierungen hat? Ich wünsche es mir jedenfalls sehr – Geralts zweites Epos hätte es nämlich wirklich verdient.

## WARUM KEIN TEST?

Die uns vom Hersteller zur Verfügung gestellte Testversion ließ sich nicht auf dem PC installieren. Grund dafür waren fehlende Komponenten der Zusatzsoftware Games for Windows Live. Erst ganz kurz vor Redaktionsschluss stand uns eine lauffähige Fassung zur Verfügung.

**AUF PCGAMES.DE** Den Test mit Wertung finden Sie ab Releasetag, dem 20. April, auf unserer Webseite.

**KA-WUMM** | Spektakuläre Action bietet **Red River** nicht. Kontrollierte Sprengungen und Luftangriffe sind das höchste der Gefühle.

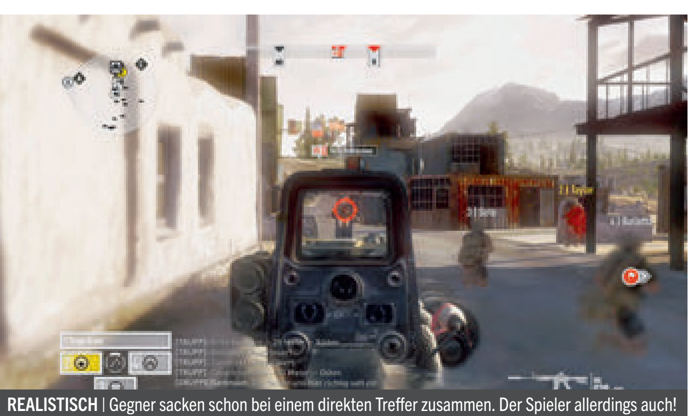
# Operation Flashpoint: Red River

**Von:** Toni Opl

Codemasters schickt Sie wieder an die Front. Reiseziel: die Republik Tadschikistan in Zentralasien.

Tadschikistan ist ein Hochgebirgsland an der Grenze zu Afghanistan und China. Als (fiktive) aufständische Rebellen in dieser Region einen Bürgerkrieg anzetteln, entsenden die USA ihre Streitkräfte, um die Unruhen einzudämmen und den Frieden wiederherzustellen. Und hier kommen Sie ins Spiel. Sie schlüpfen in die staubigen Kampfstiefel eines Marine-Corps-Soldaten, der zusammen mit drei Kameraden insgesamt zehn ausgedehnte Kampfeinsätze überstehen muss. Standardmäßig übernehmen Sie die Rolle eines Gewehrschützen und bekommen jeweils einen Sprengmeister, einen Kundschafter und einen MG-Schützen zur Seite gestellt. Sie können sich allerdings auch für eine der anderen Klassen entscheiden und ihre ursprüngliche Aufgabe auf ein Teammitglied übertragen. Um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein, empfiehlt es sich, jeden Soldatentyp im Squad zu haben. Außerdem sollten Sie sich früh auf eine Klasse festlegen, denn je länger Sie mit ihr spielen, desto schneller schalten Sie neue Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Perks frei.

**Im ersten Drittel** der Kampagne werden Sie zunächst nur in kleinere Scharmützel verwickelt. Sie räumen Dörfer von den „Tadschis" (so nennen die US-Soldaten im Spiel den Feind), nehmen ein Flugfeld ein, geben einem verbündeten Konvoi Geleitschutz und greifen schließlich eine Festung der Auf-


**REALISTISCH** | Gegner sacken schon bei einem direkten Treffer zusammen. Der Spieler allerdings auch!


**ALBERN** | Verwundeten halten Sie das Verbandszeug nur unter die Nase. Mehr Animation gibt es nicht.

## DAS IST NEU

**Was macht Operation Flashpoint: Red River besser, schlechter oder einfach grundlegend anders als der Vorgänger Dragon Rising?**

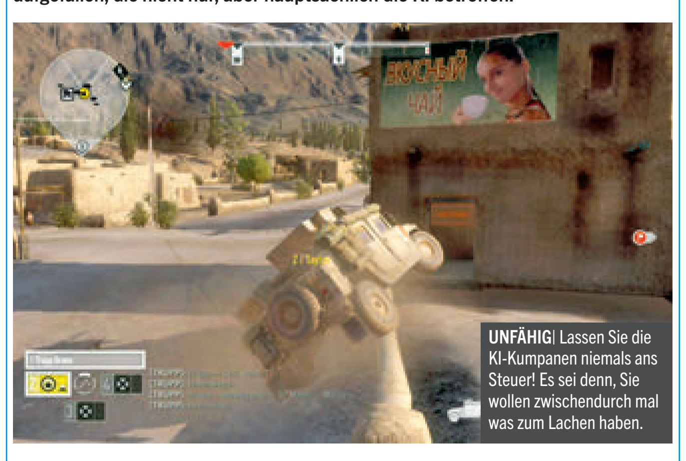
**Koop-Fokus: Red River** bietet sich geradezu für einen Koop-Modus an. Deshalb dürfen Sie die Kampagnen-Missionen allesamt mit menschlichen Mitspielern gemeinsam erleben – so machen diese deutlich mehr Spaß als im Alleingang. Auch die Mehrspieler-Modi konzentrieren sich auf das Zusammenspiel und bieten verschiedene Missionsarten zur Wahl oder Modi wie „Letztes Gefecht", in dem Sie Gegnerwelle nach Gegnerwelle überstehen sollen.
**Befehlsmenü:** Die Entwickler haben analysiert, welche Order die Spieler des Vorgängers am häufigsten gegeben haben, und diese im bekannten Ringmenü (siehe Seite 80) so platziert, dass man sie leichter erreichen kann. Wenn Sie Ihren Mannen nun sagen wollen, dass diese sich an einen Punkt bewegen oder Ihnen folgen sollen, geht das deutlich schneller als früher. Außerdem verschwindet das Menü nun, sobald man die Menütaste loslässt, ein zweites Mal zu drücken, wie es im Vorgänger der Fall war, ist nicht mehr nötig.
**Rollenspielelemente:** Durch erfüllte Missionen schalten Sie mit der Zeit Spezialfähigkeiten frei, etwa ruhigeres Zielen. Das motiviert, sich auf Dauer auf eine Klasse zu spezialisieren.



**BELOHNUNG** | Je besser Sie spielen, desto schneller können Sie Ihre Fähigkeiten aufwerten.

## BUGS UND UNGEREIMTHEITEN

**Im Einsatz an der Test-Front sind uns mehrere kleine und auch gravierende Fehler aufgefallen, die nicht nur, aber hauptsächlich die KI betreffen.**


**UNFÄHIG** | Lassen Sie die KI-Kumpanen niemals ans Steuer! Es sei denn, Sie wollen zwischendurch mal was zum Lachen haben.

Immer wieder hatten die KI-Kameraden Probleme mit der Wegfindung und schafften es mitunter nicht, eine Brücke zu überqueren oder das Innere eines Gebäudes zu stürmen. Gelegentlich ignorierten sie Befehle auch komplett und ließen uns beispielsweise jämmerlich im Sand krepieren, nachdem wir uns einen Treffer eingefangen hatten. Geht man abseits der befestigten Wege zu Boden, ist die Chance gleich null, dass einer der Jungs zur Rettung herbeieilt. Auch im Kampf stellen sich die vermeintlichen Elitesoldaten teilweise äußerst dämlich an. Da werden ganze Magazine leergeballert, obwohl der Feind längst erledigt ist, da wird sich vor statt hinter der schützenden Deckung verschanzt oder einfach wild durch die Gegend gerannt, obwohl wir eine feste Position zugewiesen haben.
**Weitere Phänomene:** In einer Mission konnten wir ohne ersichtlichen Grund zwei unserer drei Squad-Mitglieder plötzlich nicht mehr anwählen und kommandieren, gelegentlich blieben wir an knöchelhohen (!) Mauern hängen und konnten diese nicht überqueren. Besonders kurios ist, dass man von Fahrzeugen zwar die Reifen, nicht aber die Scheiben zerschießen oder die Insassen treffen kann. Stattdessen ging eine Kugel durch den Wagen durch und traf einen Verbündeten.

ständischen an. Taktisches Vorgehen ist hierbei oberstes Gebot, Aushilfs-Rambos mit **Call of Duty**-Gepflogenheiten haben nicht den Hauch einer Chance. Selbst auf dem untersten Schwierigkeitsgrad kauert man oft länger in Deckung und versorgt eigene Wunden oder die der Squad-Mitglieder, als dass man auf den Feind schießt.

Die realistische Trefferwirkung ist Segen und Fluch zugleich. Gegner beißen meist beim ersten Treffer ins Gras, aber genauso kann eine einzige Kugel Ihre Spielfigur töten oder zumindest kampfunfähig machen. Wenn Sie Glück haben, eilt einer der Kameraden herbei und flickt Sie wieder zusammen. Eine Garantie hierfür gibt es aber nicht (siehe Kasten oben rechts).

**Während der US-Feldzug** zunächst erfolgreich verläuft und die Aufständischen im Zaum gehalten werden können, wendet sich mit Beginn des zweiten Akts das Blatt. Der Grund: China will dem bunten Treiben entlang der Grenze nicht länger tatenlos zusehen und marschiert mit der Volksbefreiungsarmee in Tadschikistan ein, um die Amerikaner aus dem Land zu prügeln. Und im Vergleich zu den schlecht ausgebildeten und spärlich ausgerüsteten Tadschis ist die chinesische PLA (People's Liberation Army) eine ernst zu nehmende Streitmacht, die ebenfalls über Elitesoldaten, Panzereinheiten und eine riesige Luftwaffenflotte verfügt. Ab Mission 5 steigt der Schwierigkeitsgrad deshalb spürbar an und die amerikanischen Streitkräfte müssen vorerst den Rückwärtsgang einlegen. Immer wieder gilt es nun, eigenen Stellungen gegen Horden heranstürmender Infanteristen, Panzerwagen und Helikopter zu verteidigen.

Doch so leicht lassen sich die Marines natürlich nicht unterkriegen, sodass Sie nun auch hinter feindlichen Linien operieren und im dritten und letzten Akt der Kampagne wieder Boden gutmachen.

**NACHTEINSATZ** | Im Dunkeln helfen Ihnen Nachtsichtgerät und Infrarotstrahler am Gewehr.

### „Ein Schuss ins Blaue – ein furioses Comeback erneut vermasselt."

*Sebastian Weber*

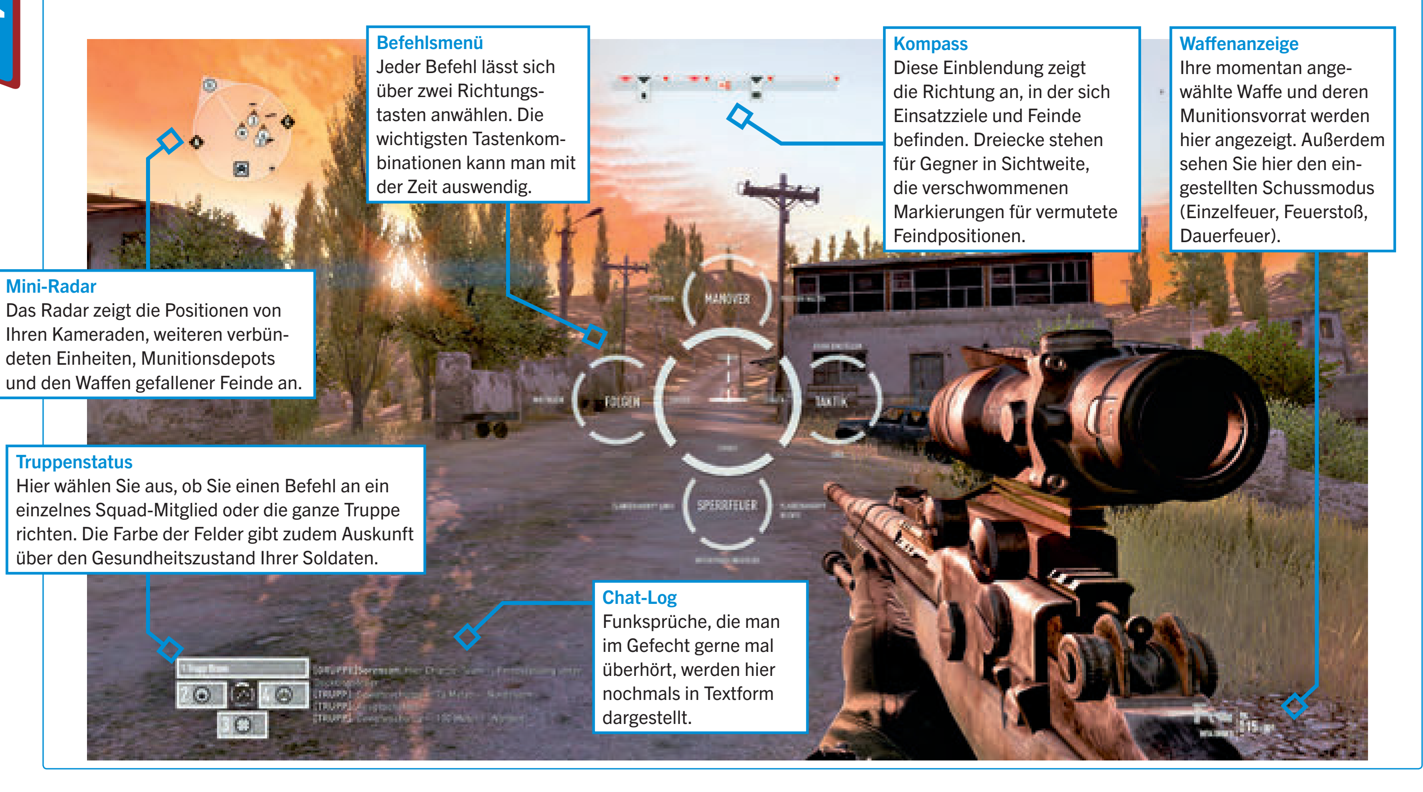


Leider hat sich seit unserer Vorschauversion, die wir für die vergangene Ausgabe spielten, nichts mehr spürbar am Spiel verändert. Somit verschenkt Codemasters viel Potenzial aufgrund der KI-Probleme. Gegner kommen noch immer oftmals dumm auf Sie zugerannt oder reagieren nicht, Ihre Mitstreiter schießen schneller, als Sie einen Widersacher entdecken können, oder verschanzen sich auch mal auf der falschen Seite der Mauer. Dazu kommt, dass **Red River** den Spieler in keiner Sekunde mitreißt, denn die Geschichte fällt zu träge aus und von einer spannenden Inszenierung haben die Rennspiel-erprobten Entwickler vermutlich einfach keine Ahnung. Was bleibt, ist ein netter Taktik-Shooter, der Fans der Reihe nicht befriedigt und Normalos oder Einsteiger vermutlich langweilt. Schade drum.

## BEFEHL UND GEHORSAM: DAS INTERFACE

**Im Vergleich zum Vorgänger ist das Befehlssystem von Red River etwas komfortabler gehalten.**

Die möglichen Befehle gliedern sich in die Kategorien „Manöver", „Taktik", „Folgen" und „Sperrfeuer", die sie bei gedrückter Befehlstaste über die WASD-Keys anwählen. In jeder Kategorie stehen bis zu drei Befehle wie „Flankenangriff links", „Position halten" oder „Feuer einstellen" zur Auswahl. Mit dem Fadenkreuz geben Sie für bestimmte Order Richtung oder Position vor. Alternativ können Sie auch auf die Übersichtskarte wechseln und dort beispielsweise Wegpunkte setzen. **Puristen können** in den Optionen zahlreiche Hilfestellungen wie den Kompass, Wegpunkt-Einblendungen, das Fadenkreuz, den Truppenstatus oder das Mini-Radar deaktivieren. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad (Normal, Erfahren, Hardcore) stehen einige der Anzeigen auch gar nicht oder nur eingeschränkt zur Verfügung. So müssten sie im höchsten Schwierigkeitsgrad komplett auf ein Fadenkreuz verzichten und für präzise Schüsse über Kimme und Korn zielen.




**Befehlsmenü**
Jeder Befehl lässt sich über zwei Richtungstasten anwählen. Die wichtigsten Tastenkombinationen kann man mit der Zeit auswendig.

**Kompass**
Diese Einblendung zeigt die Richtung an, in der sich Einsatzziele und Feinde befinden. Dreiecke stehen für Gegner in Sichtweite, die verschwommenen Markierungen für vermutete Feindpositionen.

**Waffenanzeige**
Ihre momentan angewählte Waffe und deren Munitionsvorrat werden hier angezeigt. Außerdem sehen Sie hier den eingestellten Schussmodus (Einzelfeuer, Feuerstoß, Dauerfeuer).

**Mini-Radar**
Das Radar zeigt die Positionen von Ihren Kameraden, weiteren verbündeten Einheiten, Munitionsdepots und den Waffen gefallener Feinde an.

**Truppenstatus**
Hier wählen Sie aus, ob Sie einen Befehl an ein einzelnes Squad-Mitglied oder die ganze Truppe richten. Die Farbe der Felder gibt zudem Auskunft über den Gesundheitszustand Ihrer Soldaten.

**Chat-Log**
Funksprüche, die man im Gefecht gerne mal überhört, werden hier nochmals in Textform dargestellt.

**Der Soldatenalltag** in **Red River** gestaltet sich zwar wieder nicht so simulationslastig wie im ersten **Operation Flashpoint**, aber deutlich zäher, als es unsere Missionsbeschreibungen weiter oben vermuten lassen. Oft verbringen Sie Minuten auf der Ladefläche eines Trucks, marschieren im Laufschritt von A nach B und lauschen dabei den Einsatzbesprechungen Ihres Einsatzleiters Seargent Knox, der anfangs nicht allzu viel Sympathie für Ihre Truppe aufbringt. Die Hintergrund-Story bleibt dabei unbedeutend und ließ uns komplett kalt. Man befolgt Befehle und hofft, den Einsatz heil zu überstehen, fertig. Fernab der Kampagne dürfen Sie in sogenannten Truppgefechten abgestürzte Piloten retten, Konvois beschützen, Munitionsdepots zerstören und befestigte Stellungen verteidigen. In Sachen Präsentation und Inszenierung gibt es allerdings auch hier keinerlei Highlights oder echte Spannungsmomente. Leider fehlt es auch dem riesigen, aber weitgehend öden Terrain an optischer Abwechslung. In der graubraunen Landschaft gibt es nur wenige Orientierungspunkte oder markante Stellen. Das mag für die Region charakteristisch und daher im Spiel realistisch sein, dämpft den Spaß aber zusätzlich.

## FAKTEN

GENRE:
Taktik-Shooter
ENTWICKLER:
Codemasters
ANBIETER:
Codemasters
TERMIN:
20. April 2011






- Schauplatz des neuen, fiktiven Konflikts ist Tadschikistan.
- Sie befehligen erneut drei KI-Soldaten oder spielen kooperativ mit drei weiteren Spielern.
- Diesmal gibt es keinen echten Versus-Modus.
- Zusätzlich zur Kampagne gibt es verschiedene Einzelmissionen.

## „Die KI-Kameraden haben mich stellenweise in den Wahnsinn getrieben." *Toni Opl*

**WAS HABEN WIR GESPIELT?** Sebastian hat die PC-Testfassung in Augenschein genommen, konnte aber aufgrund eines Windows-Live-Problems seinen Spielstand nicht sichern und daher nicht allzu weit spielen. Toni zockte parallel die PS3-Version.

### HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Hoher Grad an Realismus, vor allem was die Ballistik und die Trefferwirkung von Geschossen anbelangt.
- + Nette Details wie Feindwaffen mit Ladehemmung, blendendes Sonnenlicht, Metal-Mucke im Humvee etc.
- + Die Spielzeit der **Red River**-Kampagne ist deutlich länger als die der meisten modernen Shooter, …
- − …hat aber nicht allzu viel Abwechslung zu bieten. Eskortieren, Stellung halten, Zielpunkte einnehmen – das war's.
- − Die Freund-KI leistet sich immer wieder gravierende Fehler. Am Steuer von Fahrzeugen versagt sie komplett.
- − Für Action-Fans zu trocken, für Simulations-Fans zu seicht.

**WERTUNGSTENDENZ** 0 – 100




Während des (Vor-)Tests habe ich stellenweise heftiger geflucht als die Marines im Spiel – und das muss man erst einmal schaffen. Meistens galt mein Zorn den stümperhaften KI-Kameraden, die mich eher an eine versoffene Reservistentruppe erinnerten als an bestens ausgebildete, tödliche Marine-Corps-Soldaten. Wer ernsthaft in Erwägung zieht, **Red River** komplett im Alleingang zu spielen, sollte masochistische Charakterzüge und viel Frustresistenz mitbringen oder sich die Anschaffung des Titels noch einmal gründlich überlegen. Im Koop-Modus mit motivierten Mitspielern macht der Taktik-Shooter zwar deutlich mehr Laune. Über die unspektakuläre Inszenierung, die vielen langweiligen Fußmärsche, das abwechslungsarme Missionsdesign und die gelegentlichen Aussetzer bei der Feind-KI kann diese Tatsache allerdings auch nicht hinwegtrösten.

# TEST 05/11

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



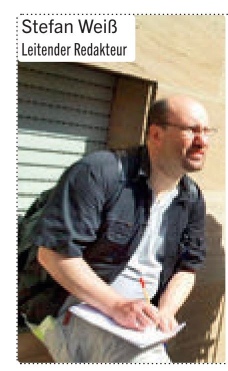

**War zunächst schockiert über die Ankündigung von: Anno 2070**
**Hat 620 Minuten benötigt für die Kampagne von: Crysis 2**. Das sind gefühlte 600 Minuten mehr als für **Homefront**.
**Hat Tomaten gepflanzt und freut sich schon jetzt drauf, auf die Frage „Mmmmmmmmmmmmmh, das ist aber ein leckerer Tomatensalat. Was ist das denn für eine Sorte?" stolz antworten zu können:** „DAS! IST! SPARTA!"

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



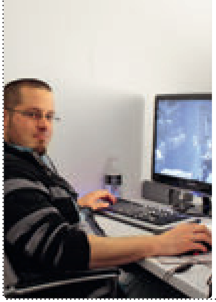
**Hat Ohrwürmer:**
Und zwar solch unglaublich nervige Songs wie „DJ got us fallin' in Love"!
**Schämt sich nicht dafür:**
Denn der Grund für die musikalische Hirntortur war ein Event in Miami.
**Und da war es:**
Nicht nur heiß und stressig, sondern auch enorm unterhaltsam! Deshalb geht an dieser Stelle ein pornöser Sondergruß an die Herren Lars, Bernd, Alex und Fred.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



**Bleibt sich treu:**
Auch in diesem Monat wurden wieder viele Geocache-Dosen aufgespürt! Ob beim 30-Kilometer-Marsch des Frankenmemorys oder bei einer gemütlichen Runde mit Eisschlecken in Cadolzburg – immer gilt: Der Weg ist das Ziel ;-)
**Wartet sehnsüchtig:**
Ich will endlich, dass es November wird, damit ich **Skyrim** spielen kann!
**Hat Grill-Pläne:** Will mich endlich mal an selbst zubereiteten Ribs versuchen.

Robert Horn
Redakteur



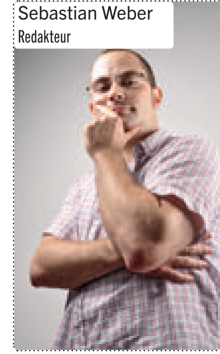
**Hatte zu kämpfen:**
Schon vor Wochen habe ich **Portal 2** getestet und durfte kaum darüber reden. Endlich ist die Schweigepflicht rum!
**Ist stolz:**
Darauf, im Test zu **Portal 2** so gut wie gar nichts gespoilert zu haben. Sie sollten das einfach selber erleben.
**War mal wieder im Kino:**
Zum Geburtstag eines Freundes hatten wir einen kompletten Saal gemietet. Zu sehen gab's **Sucker Punch** und **The Mechanic**. Männerkino eben.

Felix Schütz
Redakteur



**Ist nicht vorzeigbar:**
Die **Witcher 2**-Überstunden haben ihre Spuren in Form von Augenringen hinterlassen. Daher gibt's diesmal ein altes Foto von mir – stilecht im geschmacklosen Hemd.
**Hat zwei neue beste Freunde:**
P-Body und Atlas muss man einfach lieb haben. **Portal 2**!
**Privat nur wenig gespielt:**
**Crysis 2** (3x Solo-Kampagne plus Multiplayer... ächz!) und **The Witcher 2** ließen leider kaum Zeit übrig. Nur **Halo: Reach** (Xbox 360) passte noch dazwischen.

Sebastian Weber
Redakteur



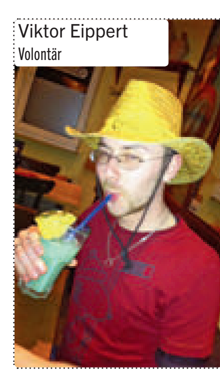
**Ist enttäuscht:**
Habe im Flugzeug endlich **Gullivers Reisen** mit Jack Black gesehen ... was für ein überaus schlechter Film.
**Kann kaum mehr warten:**
**Portal 2** und **The Witcher 2**, zwei absolute Most-Wanted-Spiele für mich dieses Jahr – und in wenigen Wochen ist es endlich so weit!
**Wurde schwach:**
Ist nun auch der iPhone-Fraktion beigetreten. Mein doofes Samsung Galaxy hätte einfach nicht ständig abstürzen dürfen.

Marc Brehme
Redakteur



**Hat zuhause endlich...**
wieder Telefon und Internet! Hurra! Nach mehr als einem Monat mit dem Handy als Accesspoint zur Onlinewelt flutscht es jetzt wieder durch die Leitung. Windows-Updates und **Rift**, ich komme!
**Kam kaum zum Spielen,**
weil in der neuen Wohnung noch jede Menge Kleinigkeiten zu tun waren. Gereicht hat es nur für **WWE Allstars** (PS3), **Crysis 2** Multiplayer (PC) und heiße Drifts in **NFS: Shift 2 Unleashed** (PC).

Viktor Eippert
Volontär



**Feierte seinen Geburtstag ...**
... und staubte bei einer Aktion beim Mexikaner für drei Gläschen Tequila einen angeblich original mexikanischen Stohhut ab.
**Hatte endlich Urlaub ...**
... und nutzte ihn unter anderem dazu, das virtuelle Japan in **Shogun 2** unter dem Banner des Tokugawa-Clans zu vereinen.
**Widmete sich außerdem:**
**Portal**, **Braid**, **Majesty 2**, **Crysis 2**, **Ar Tonelico 3** (PS3), **Vanquish** (PS3) und **PoP: Die vergessene Zeit**.

Peter Bathge
Volontär



**Ist neidisch:**
Auf die Kollegen Horn und Schütz, die **Portal 2** und **The Witcher 2** schon vor Release zocken durften. Menno!
**Ist froh:**
Letzten Monat endlich Zeit zum Spielen gehabt: **Darksiders**, **Lego Star Wars 3**, **Total War: Shogun 2**, **Crysis 2**, **Homefront** und **Warcraft 1-3**.
**Isst zu viel:**
Der Hüftspeck muss weg! Die leckeren belegten Brote bei der **Anno 2070**-Vorstellung waren in der Beziehung leider kontraproduktiv.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



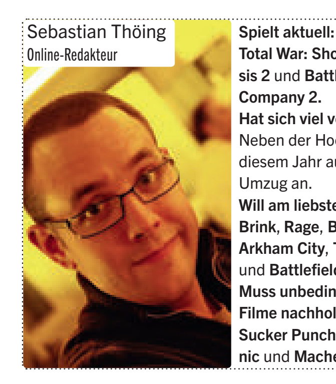
**Spielt derzeit:**
**Top Spin 4** auf der Xbox 360. Seit **Tennis** auf dem Ur-Game-Boy hatte ich mit dieser Sportart nicht mehr so viel Spaß.
**Empfiehlt folgende Filme:**
**Gone Baby Gone** und **The Town** von Regisseur Ben Affleck (!). Der Kung-Fu-Kracher **Yip Man** ist ebenfalls famos, danke an Play3-Kollege Toni!
**Guckt außerdem Serien:**
**Fringe** und zum zweiten Mal das Lachtränen in die Augen treibende **30 Rock**.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



**Schwärmt:**
Von seinem letzten Urlaub.
**Jammert:**
Weil der Urlaub viel zu kurz war.
**Leidet an:**
Den Folgekosten des Urlaubs.
**Wettet:**
Dass niemand den Urlaubsort errät (Details in Rossis Rumpelkammer).
**Heult:**
Als Werwolf seit einiger Zeit in einem Browserspiel.
**Mutiert:**
Beim TÜV gelegentlich auch ohne Browser zum Werwolf.

Sebastian Thöing
Online-Redakteur



**Spielt aktuell:**
**Total War: Shogun 2**, **Crysis 2** und **Battlefield: Bad Company 2.**
**Hat sich viel vorgenommen:**
Neben der Hochzeit steht in diesem Jahr auch noch ein Umzug an.
**Will am liebsten jetzt schon:**
**Brink**, **Rage**, **Batman: Arkham City**, **The Witcher 2** und **Battlefield 3** spielen.
**Muss unbedingt folgende Filme nachholen:**
**Sucker Punch**, **The Machete**... 

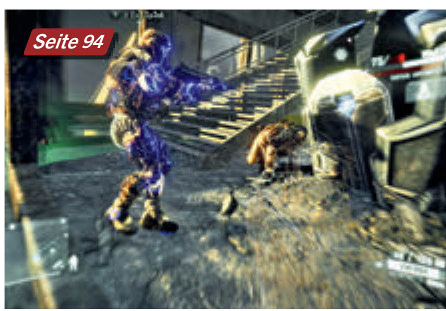
# TOP-THEMEN

KNOBELSPIEL
## PORTAL 2


Seite 84

**HUMOR UND GEHIRNSCHMALZ** | Mit **Portal** landete Kult-Entwickler Valve (**Half-Life**-Reihe) einen Überraschungshit. Nun kommt endlich die Fortsetzung und setzt auf noch verrücktere Rätsel, einen Koop-Modus und jede Menge Humor. Das kann doch nur das erwartete Top-Spiel sein, oder? Ab Seite 84 erfahren Sie mehr.

ACTION
## CRYSIS 2 – MEHRSPIELER


Seite 94

**HARTE KONKURRENZ** | Im Einzelspielermodus ist der Ego-Shooter **Crysis 2** locker auf Augenhöhe mit all den **Call of Dutys** auf dem Markt. Doch Crytek möchte auch im Multiplayer-Gefecht die Krone ergattern. Ob den Frankfurtern dies gelingt, das klären wir in unserem Mehrspieler-Nachtest.

Seite 98

STRATEGIE
## DIE SIMS: MITTELALTER

**MAL WAS ANDERES** | Die neue Ausrichtung der Serie, mit den **Sims**-Helden Quests zu bestreiten, hat uns Spaß bereitet. Allerdings kommen **Sims**-Puristen nicht auf ihre Kosten – warum, das erfahren Sie im Test.

# INHALT



# SO TESTEN WIR

## Die Motivationskurve

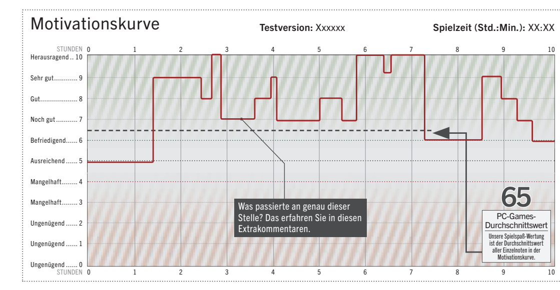
**Entscheidend: der Spielspaß**
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

**So gehen wir vor:**
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

**Mit vielen Punkten belohnen wir:**
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

**Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:**
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

**Abzüge gibt es für:**
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)




- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

**Nicht berücksichtigt werden:**
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

**Jede Stunde zählt:**
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

**Ihre Vorteile:**
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

## Die neuen PC-Games-Awards







**PC-Games-Award** | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

**Editors'-Choice-Award** | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 102.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er“ gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

## USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren




Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe



▲ **KOMPLEXE KNOBELEI** | **Portal 2** ist eine Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel und begeistert vor allem mit seinen genialen Rätseln, dem tollen Humor und einer grandios in Szene gesetzten Geschichte.

▶ **GEHIRNJOGGING** | Viele Aufgaben sehen verzwickt aus, gehen aber dank toller Lernkurve erstaunlich leicht von der Hand. Sie wissen einfach immer, was zu tun ist, weil das Spiel Sie behutsam an die knackigen Rätsel heranführt.

## SO HABEN WIR GETESTET

**Valve verschickt keine Testmuster an die Presse. Also mussten wir die Entwickler in Seattle besuchen:**

Zwei Tage verbrachten wir beim Entwickler damit, in aller Ruhe **Portal 2** durchzuspielen. Die Zeit reichte, um den Einzelspieler-Modus komplett und den Koop-Moodus zumindest zu zwei Dritteln zu bewältigen. Valve ließ uns ohne Störung spielen, selbst eigene Screenshots und Videos durften wir anfertigen.

PC Games AWARD Ausgabe 05/2011 95

PC Games EDITORS' CHOICE KNOBELSPIEL

# Portal 2

**Von:** Robert Horn

Es gibt nicht genug Worte, um die Brillanz dieses Meisterwerks gebührend zu würdigen.

Erschreckt Sie der links stehende Satz? Klingt das zu sehr nach Hype, nach Fan-Boy-Schwärmerei? Dann bereiten Sie sich auf einiges vor, denn in diesem Artikel müssen Sie Kritik mit der Lupe suchen. Nicht, weil wir verblendet sind. Valve hat uns auch keinen Koffer mit Geldscheinen auf den Test-Tisch gestellt oder uns mit fiesen Schlägertrupps gedroht. Es gibt einfach so gut wie gar nichts an diesem Spiel auszusetzen. Es ist nahezu perfekt. Wow, das saß, oder?

**Also, durchatmen,** die gerade getätigte Aussage verdauen. Ist **Portal 2** wirklich so gut, wie diese ersten Zeilen verkünden? Kritik findet man schließlich überall. Der Vorgänger war doch bloß drei Stunden kurz, nicht mehr als ein Appetithappen. Wie will man auf dieser mageren Grundlage überhaupt ein vollwertiges Spiel erschaffen?

Als **Portal** 2007 herauskam, verzückte es mit seinem Humor, dem ungewöhnlichen Spielprinzip und einer unglaublichen Liebe zum Detail, die noch lange in der Spielergemeinde nachhallte. Noch heute finden sich Fan-Bilder, Videos und nachgespielte Lieder des wunderschönen End-Songs im Internet. Entwickler Valve war sich all dieser Qualitäten bewusst und hat sie, ohne über die Stränge zu schlagen, in die Fortsetzung übertragen. Soll heißen: In **Portal 2** erwartet Sie die gleiche Mischung aus Rätseln, Humor und innovativem Spielgeschehen, nur eben größer, länger und besser. Valve hat es tatsächlich geschafft, mit seinen wundervollen Ideen ein Acht-Stunden-Vollpreis-Spiel zu füllen und dabei keine Sekunde zu langweilen. Die Tugenden des Knobelspiels bleiben dabei erhalten.

**Wie im Vorgänger geht es darum,** sich mithilfe einer Portalkanone einen Ausweg aus den Aperture Laboratories, dem Forschungsgelände der mysteriösen Firma Aperture Science, zu suchen. Mit simplen Mausklicks schaffen Sie jeweils einen Ein- und Ausgang, um so ge-



## DIE NEUEN SPIELZEUGE

**Portal 2 konfrontiert Sie mit neuen Herausforderungen, die nach und nach eingeführt werden. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie sich in Valves Knobelspaß gefasst machen müssen und welche Eigenschaften die kreativen neuen Hilfsmittel haben, die Sie zum Vorankommen einsetzen müssen.**

### Laserstrahlen



Laser haben mehrere Funktionen. Zum einen aktivieren Sie damit Plattformen, Türen und andere Dinge, die Energie benötigen, zum anderen können Sie sie als Waffe gegen störrische Selbstschussanlagen einsetzen. Um die Richtung der Lichtbündel zu lenken, benötigen Sie einen speziellen Umlenkwürfel. In fiesen Abschnitten hantieren Sie mit einer Vielzahl an Lasern und Würfeln gleichzeitig!

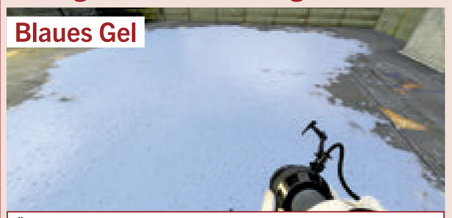
### Laufbänder



Diese blau schimmernden Wege gibt es in zwei Variationen, waagrecht und senkrecht. Erstere nutzen Sie mithilfe von Portalen als Laufwege. In manchen Räumen bewegen Sie sich sogar ausschließlich über die Glührampen. Die senkrechte Variante dient als Schutz gegen Selbstschussanlagen oder auch manches Mal, um einen Sprung im richtigen Moment abzubremsen. Sie rauschen schlicht dagegen.

### Flüssige Herausforderungen: Die Gels

#### Blaues Gel



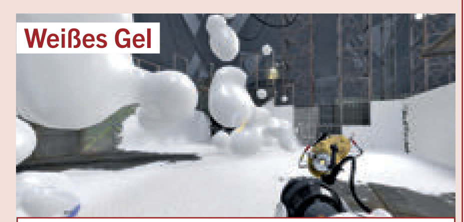
Über riesige Hähne tropft das Zeug auf den Boden, verteilen müssen Sie es mithilfe Ihrer Portalkanone. Das blaue Gel lässt Sie dabei wie auf einem Trampolin hüpfen. So erreichen Sie höhere Abschnitte ohne Probleme.

#### Orangefarbenes Gel



Dieses Gel hat es wirklich in sich, denn damit beschleunigen Sie die Spielfigur Chell um ein Vielfaches. An der richtigen Stelle platziert, bauen Sie so Startrampen für spektakuläre Sprünge über gähnende Abgründe.

#### Weißes Gel



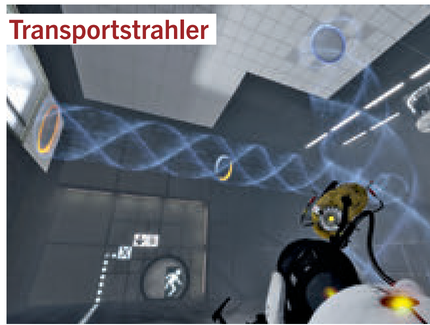
Das weiße Gel kommt seltener vor als seine beiden Wabbel-Kollegen. Überall dort, wo das Zeug kleben bleibt, dürfen Sie fortan Portale errichten. Das geht nämlich normalerweise nicht an allen Oberflächen!

### Sprungbretter



Sprungbretter sind super! Mit ihnen katapultieren Sie sich hoch und weit hinaus, was auf den ersten Blick recht einfach aussieht. Wie üblich müssen Sie das Ganze aber mit Portalen und diversen Geschicklichkeitseinlagen kombinieren. Manchmal reicht es aber auch, einen Kubus an seinen Zielort zu schleudern. Die Flugzeit mit diesen Dingern zählt jedenfalls zu den Höhepunkten des Spiels.

### Transportstrahler



Diese Dinger sind unsere persönlichen Schreckgespenster, denn was die Entwickler sich in manchen Räumen damit ausgedacht haben, grenzt an Wahnsinn. Sobald Sie sich in die blauen Strahler begeben, gleiten Sie gemächlich in eine Richtung, umkehren geht nicht. Sie lenken, in dem Sie Portale setzen und so quer durch den Raum getragen werden. Später gibt es Schalter, die die Richtung der Strahler umkehren.

**FAZIT:** Die Neuerungen erweitern das Spielgeschehen in **Portal 2** sinnvoll. Keines der Elemente wirkt aufgesetzt oder in irgendeiner Weise fehl am Platz. Valve hat hier schon im Vorfeld erklärt, rigoros auszusieben. So haben es verschiedene Gel-Sorten gar nicht erst ins Spiel geschafft, ebenso wie die bereits angekündigten Saugröhren. In Spielbeispielen auf der offiziellen Webseite konnten Sie diese dazu einsetzen, Gegenstände und Selbstschussanlagen aufzusaugen. Im fertigen Spiel ist davon nichts zu sehen. Die vorhandenen Neuerungen reichen aber locker aus, um Ihr Gehirn ordentlich zu verknoten!

schickt Hindernisse zu überwinden. Drahtzieher des Geschehens ist wie schon beim ersten Teil Computer Glados, den Sie kurz nach Spielstart aus Versehen wieder zum Leben erwecken. Fortan lässt es sich Glados nicht nehmen, Sie mit süffisanten und teils brüllend komischen Kommentaren durch immer neue Testräume zu jagen. Nicht ganz unschuldig an der wiedererstarkten Macht des Supercomputers ist Ihr neuer Begleiter Wheatley, ein witziger plappernder Computerkern, der Sie vor allem mit seiner Tollpatschigkeit und genialen Monologen zum Lachen bringt.

Wheatley ist es auch, der Sie zu Beginn aus Ihrem Gefängnis befreit und mit Ihrer Hilfe aus dem riesigen Bau von Aperture fliehen will. Dass durch die Wiederbelebung von Glados alles ganz anders kommt und die Story noch so einige Kehrtwendungen auf Lager hat, sei an dieser Stelle verraten. Mehr jedoch nicht. Wie es mit Wheatley, Glados und der Heldin Chell weitergeht, sollten Sie in jedem Falle selbst erspielen!

**Die ersten Spielminuten** haben Sie kaum etwas zu tun, außer Wheatleys Gebrabbel zu lauschen. In der englischen Testfassung macht Synchronsprecher Stephen Merchant einen brillanten Job, aber auch die deutsche Fassung punktet mit einem ordentlichen, wenn auch nicht ganz so genialen Synchronsprecher. Wie so oft empfehlen wir aber trotzdem Spielern, die des Englischen mächtig sind, auf die Originalsprache umzuschalten. Wheatley mit seinem britischen Akzent und auch Aperture-Chef Cave Johnson (im Englischen gesprochen von J.K. Simmons, bekannt als Daily-Bugle-Chef J. Jonah Jameson aus den **Spiderman**-Filmen) sind im Original einfach zu schön getroffen!

In den Räumen von Aperture Science hat sich seit Teil 1 einiges verändert. Seit dem „Tod“ von Glados hat der Verfall Einzug gehalten und viele Bereiche verwittern lassen. Pflanzen wuchern unkontrolliert, manche Abschnitte sind komplett zusammengebrochen. So stapfen Sie zu Beginn noch durch Ruinen und lernen dabei die Benutzung der Portalkanone. Die ersten Rätsel, die Sie überwinden müssen, überfordern Sie nicht. Meist müssen Sie nur einen Kubus auf diverse Schalter stellen. Kinderkram für Liebhaber des ersten Teils. Doch Valves Bemühung, eine wohlüberlegte, sanfte Lernkurve zu kreieren, hat vollen Erfolg. Sie werden noch früh genug außerordentlich gefordert! Und das, ohne es überhaupt wahrzunehmen, so unmerklich und geschickt ausgetüftelt steigt der Schwierigkeitsgrad. Zwischen den Puzzles erforschen Sie zusammen mit Wheatley die unterirdischen Be-

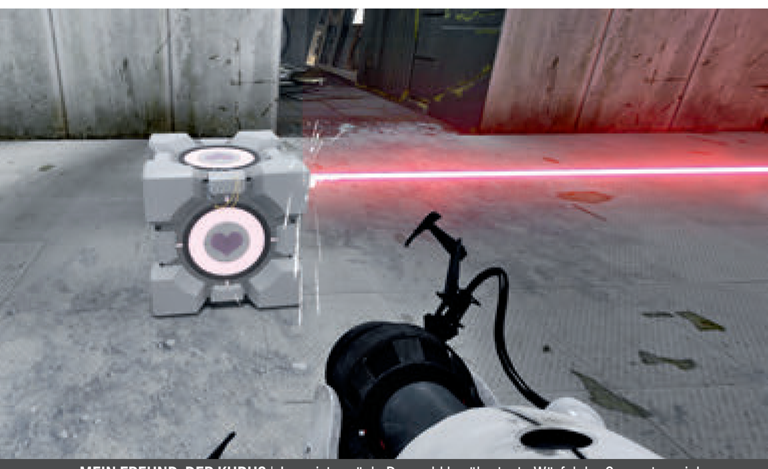
## DREI SÄULEN DER UNTERHALTUNG

**Warum ist Portal 2 so gut? Uns sind vor allem drei Aspekte aufgefallen, die das Knobelspiel deutlich aus der Masse der Allerweltsspiele herausheben:**

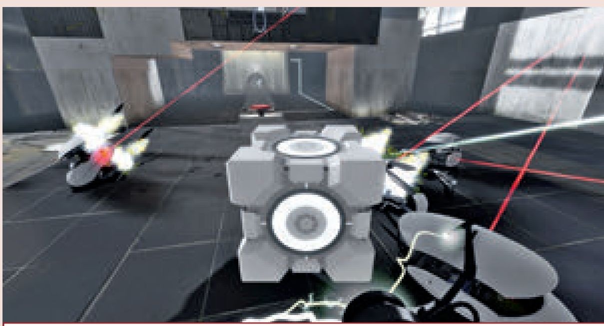



**DIE STORY:** Der erste Teil hatte nicht wirklich eine. **Portal 2** macht das wieder gut, erzählt eine wundervolle Geschichte und informiert so nebenbei über die Entstehungsgeschichte von Aperture Science, Glados und Co. Auch Wheatleys Entwicklung wird genial in Szene gesetzt, Sie werden schon sehen!




**DER HUMOR:** Sie werden lachen. Laut und viel, versprochen. Wer den schrägen Witz des Vorgängers (zum Beispiel die süffisanten Kommentare von Bösewicht Glados) mochte, wird nun doppelt und dreifach entlohnt. Nicht nur, dass Wheatley und Glados einen großen Teil zur Unterhaltung beitragen, auch sonst versteckt Valve jede Menge Schmunzeleien in seinem Spiel, die Sie vielleicht erst beim zweiten Hinsehen entdecken werden. In **Portal 2** gibt es keinen einzigen Gag, der nicht zündet.



**DIE RÄTSEL:** Was die **Portal**-Serie spielerisch von Ihnen verlangt, ist einzigartig. Wir können auf Anhieb kein Spiel nennen, das ähnlich kreativ und herausfordernd zugleich ist. Die neuen Materialien wie Gels oder Transportstrahler setzen dem Ganzen die Knobel-Krone auf. Und das alles, ohne zu unter- oder überfordern!

**MEIN FREUND, DER KUBUS** | Ja, er ist zurück. Der wohl berühmteste Würfel der Computerspielgeschichte, der Companion Cube, hat auch in **Portal 2** wieder seinen Platz gefunden. Freude!



**KEHRTWENDE** | Um es richtig kompliziert zu machen, müssen Sie an manchen Stellen die Fließrichtung der Transportstrahler ändern. Die leuchten dann in schönem Orange.

reiche der riesigen Forschungsanlage, immer auf der Suche nach einer Fluchtmöglichkeit. Schon in dieser kurzen Zeit werden Sie den kleinen Racker lieben lernen! Außerdem stellen diese Streifzüge eine angenehmen Wechsel zu den unzähligen Testräumen dar. Hier bringen wir auch einen winzigen Kritikpunkt unter: An manchen Abschnitten zieht sich das Erforschen des Aperture-Geländes ein wenig in die Länge.

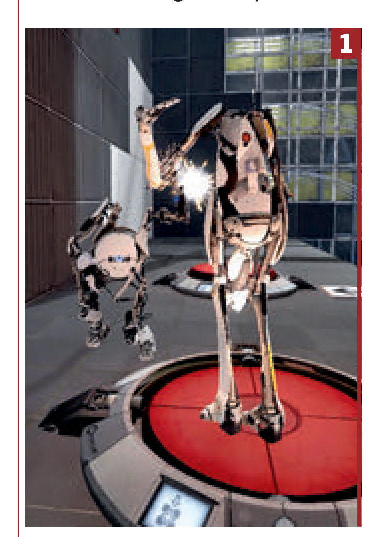
Sobald nach etwa einer Stunde Eingewöhnung Supercomputer Glados wieder die Zügel über Ihr Schicksal übernimmt, geht das Abenteuer so richtig los. Glados sperrt Sie zurück in die Testräume, um „bis in alle Ewigkeit" mit Ihnen zu testen, und stellt Ihnen nach und nach immer neue, schwierigere Aufgaben. Ab hier kommen die neuen Ideen zum Einsatz, die **Portal 2** in Sachen Kreativität deutlich vom Vorgänger abheben.

**Laserstrahlen sind die ersten Hindernisse,** die Sie überwinden müssen. Während es in **Portal** an dieser Stelle noch Energiebälle gab, wollten die Entwickler die Sache nun etwas mobiler und verzwickter machen. So nutzen Sie einen Würfel, mit dem Sie die Laserstrahlen ablenken und in eine entsprechende Vorrichtung leiten müssen, damit etwa Treppen hochfahren oder Türen sich öffnen. In Kombination mit den Portalen ergeben sich so schnell irrsinnige Kombinationen. Doch immer, wenn Sie denken, den Bogen heraus zu haben, stellt Sie das Spiel vor die nächste witzige Erfindung, zum Beispiel Sprungplattformen, mit denen Sie sich fortan über riesige Abgründe katapultieren, Würfel an Ihren Bestimmungsort schleudern oder die aus dem ersten Teil bekannten, herzerwärmend vor sich hin plappernden Selbstschussanlagen ausschalten. Sehr behutsam mixt das Spiel nach und nach die neuen Komponenten und fordert Sie von Raum zu Raum ein wenig mehr. So kommen im Laufe des Spiels Energiebrücken und Transportstrahler dazu, etwa ab der Hälfte machen Sie das erste Mal Bekanntschaft mit den Gel-Flüssigkeiten, die wohl die witzigste Neuerung des gesamten Spiels darstellen.

Denn jede der drei Gel-Sorten hat andere Eigenschaften und muss mithilfe von Portalen oder Transportstrahlern an den richtigen Stellen verteilt werden. Allein die Animation der dickflüssigen Masse, etwa wenn sie schwerelos in einem Energiestrahl durch den Raum glibbert, ist sehenswert, die damit verbundenen Rätsel sind gigantisch gut. Orangefarbenes Gel beschleunigt beispielsweise Ihre Figur, sodass Sie genug Schwung bekommen, um Abgründe zu überwinden.

## KNIFFLIGE KOOP-MISSIONEN

**Der kooperative Modus wird Sie auf ganz andere Weise fordern als das Hauptspiel. Auf seine Weise ist er dabei mindestens genauso spannend!**



**DIE HELDEN**
P-Body und Atlas (1) heißen die beiden knuffigen Roboter, die Sie im Koop-Modus steuern. Bemerkenswert ist vor allem, wie Entwickler Valve es geschafft hat, zwei eigentlich leblosen Blechdosen mehr Leben und Emotion einzuhauchen als vielen gestandenen menschlichen Videospielhelden. In diese beiden Quatschköpfe muss man sich einfach verlieben.

**DAS SPIELPRINZIP**
Der Koop-Modus besteht aus sechs Kapiteln mit jeweils etwa acht Kammern. Jeder Abschnitt beschäftigt sich dabei mit einem speziellen Thema (etwa Teamwork, Geschwindigkeit, Lichtbrücken (2) oder Transportstrahler (3)), sodass auch hier eine angenehme Lernkurve erreicht wird. Eine Hintergrundgeschichte wie in der Einzelspielerkampagne gibt es zwar nicht, dafür kommentiert Roboter Glados süffisant jeden Schritt, den Sie tun, reißt gemeine Witze oder stachelt die beiden Teilnehmer schon mal gegeneinander auf. Da Sie nun mit insgesamt vier Portalen arbeiten und die meisten Handgriffe zwingend Zusammenarbeit vorschreiben, ist gute Absprache und Mitdenken unabdingbar. Der Koop-Modus wird Sie noch einmal etwa sechs Stunden beschäftigen. Obwohl Sie in keiner Weise belohnt werden, reicht die Freude über ein gemeinsam gelöstes Rätsel vollkommen, um die Motivation aufrechtzuerhalten.

**DIE HILFSMITTEL**
Falls Ihr Partner nicht im gleichen Raum mit Ihnen sitzt, sollten Sie unbedingt zu einer Sprachsoftware wie Skype oder Teamspeak greifen, um sich zu verständigen. Denn allein mit den Kommunikationsmöglichkeiten aus dem Spiel werden Sie nicht weit kommen. So dürfen Sie zum Beispiel einen Countdown starten, um zeitgleich verschiedene Schalter zu drücken, oder Ihren Partner auf bestimmte Stellen und Gegenstände aufmerksam machen. Wirklich hilfreich ist ein jederzeit einblendbarer Bildschirm (4), der Ihnen die Sicht Ihres Partners zeigt. Witzige Gesten (5) dienen eher dazu, den Spielspaß zu erhöhen.

**FALLBEISPIELE**
Richtig gut haben uns Einsätze gefallen, in denen Sie Ihren Partner mittels zweier Portale (zur Beschleunigung) quer durch den Raum fliegen lassen. Dazu setzen Sie im richtigen Moment das obere Portal um und der Kollege saust mit Affenzahn durch die Luft. Richtig spannend wurde es, als wir unseren Blechkameraden mit Transportstrahlern (6) durch ein Labyrinth aus tödlichen Stacheln lenkten. Er musste die Portale rechtzeitig setzen, wir bestimmten die Flussrichtung des Strahlers. Ungemein spannend!



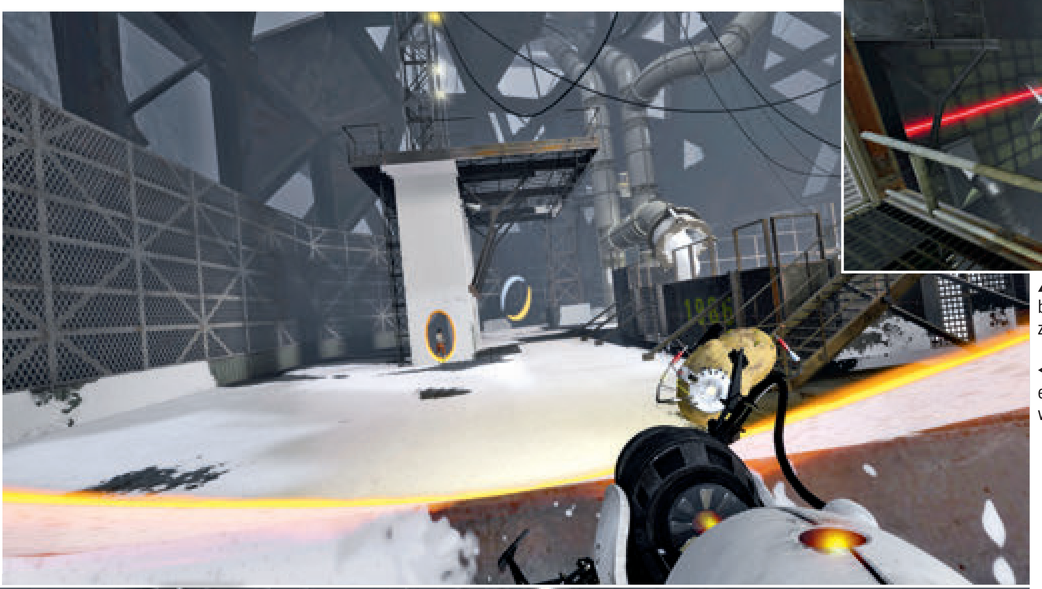
**IRRGARTEN** | Knifflig: Wir müssen unseren Kollegen mit einem Transportstrahler durch diese Schächte bugsieren. Dazu betätigen wir einen Schalter, der im richtigen Moment die Schweberichtung des Strahls ändert. Der Kollege muss gleichzeitig seine Portale richtig setzen.

Blaues Gel dagegen lässt Sie wie ein Flummiball hüpfen. Wenn Sie Orange und Blau geschickt kombinieren, dann ergeben sich wunderbare Sprungschanzen.

Gel Nummer 3 kommt insgesamt spärlicher zum Einsatz, bringt aber auch eine kreative Besonderheit mit sich: Das weiße Zeug benutzen Sie, um Portale an Stellen zu platzieren, die vorher portalresistent waren. In einem Abschnitt müssen Sie sogar den gesamten Raum nach und nach weiß auskleiden, um an den ersehnten Ausgang zu kommen. Insgesamt fällt auf, dass viele Testräume um einiges größer und weitläufiger als im Vorgänger sind. Oft müssen Sie sich zuerst minutenlang einen Überblick verschaffen und kundschaften, bevor Sie die Problemlösung aktiv angehen. Um die weiten Strecken zu überwinden, nutzen Sie die gerade erwähnten Hilfsmittel wie Gels, Transportstrahler oder Katapulte. Außerdem treiben Sie sich nicht immer nur in Testräumen herum, sondern streifen zum Beispiel durch die Produktionsstätten der Firma oder steigen bis tief in die untersten Ebenen des gigantischen Komplexes hinab. Auch wenn Sie dabei keine Testparcours überwinden, müssen Sie dennoch öfter knobeln und Ihre Portal-Fähigkeiten beweisen. Zu den Höhepunkten der Streifzüge zählt mit Sicherheit ein Besuch der Fertigungsanlage für Selbstschussanlagen. Wenn diese Dinger liebreizend vor sich hin plappern, könnten wir stundenlang zuhören!

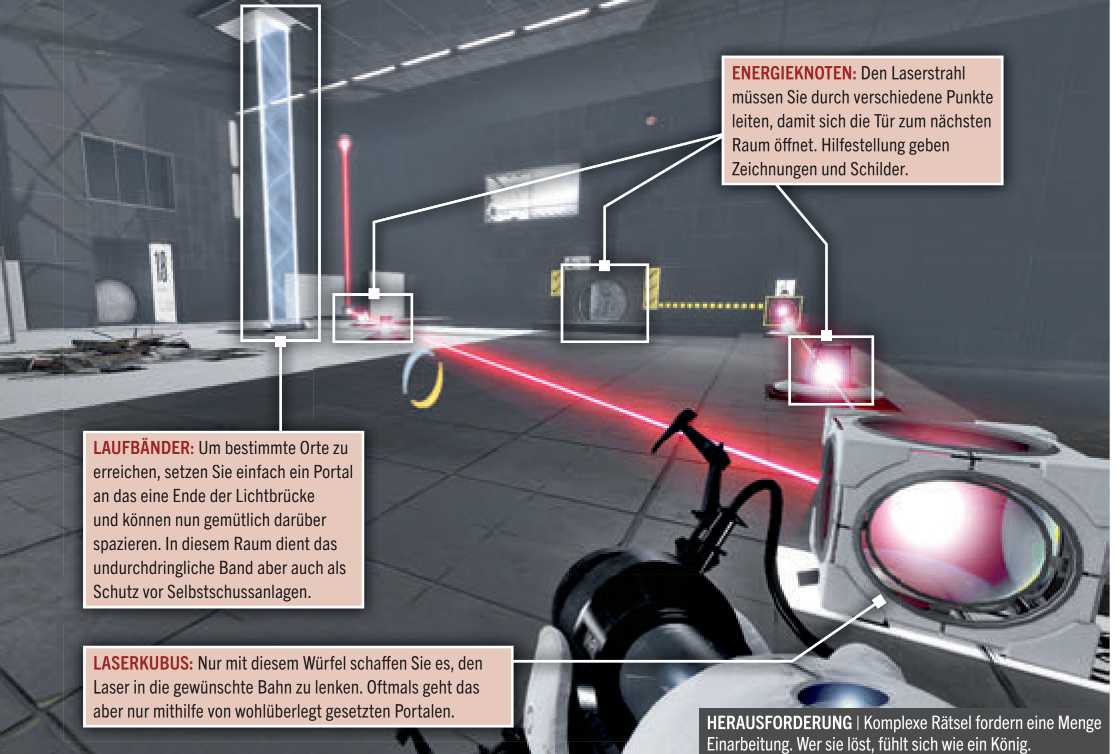
**Grafisch spielt Portal 2** sicher nicht in der Oberliga mit, aber das muss es auch gar nicht. Schließlich geht es weniger um optischen, dafür mehr um spielerischen Bombast. Und hierbei ist das Spiel über jeden Zweifel erhaben. Die Schönheit von **Portal 2** ist dennoch unbestreitbar. Ein tolles Zerstörungssystem sorgt immer wieder für Wow-Momente (wenn etwa riesige Räume um Sie herum zusammenfallen) und die Beleuchtung ist erstklassig. Gerade die nur spärlich beleuchteten Gänge, in denen Wheatley Ihnen den Weg erhellt (er denkt zunächst, dass der Einsatz seiner Taschenlampe ihn umbringen würde), wirken glaubhaft und atmosphärisch. Der Sound fügt sich butterweich in das Gesamtkunstwerk ein, auch wenn es kaum wirkliche Musikstücke gibt, sondern stimmungsvolles elektronisches Gedudel. Außer natürlich am Ende. Das war schon in Teil 1 der Fall, erinnern Sie sich an den Abspann? Zusätzlich leisten, wie schon erwähnt, die Synchronsprecher Allerfeinstes.

**Als wäre eine achtstündige,** blitzsaubere Kampagne nicht genug,



▲ **AUSSENEINSATZ** | Auch außerhalb der Testräume brauchen Sie immer wieder Ihre Portale, um voranzukommen.

◀ **VERWIRRSPIEL** | Es ist immer wieder lustig, die eigene Spielfigur durch die verschiedenen Portale von hinten zu beobachten.




**HERAUSFORDERUNG** | Komplexe Rätsel fordern eine Menge Einarbeitung. Wer sie löst, fühlt sich wie ein König.

spendiert Valve seinen Spielern noch einen umfangreichen Koop-Modus, den Sie zusammen mit einem Freund sogar plattformübergreifend spielen können. Auch hier reiht **Portal 2** fulminante Rätsel aneinander, die dank vier Portalen noch viel kniffliger sind als im Hauptspiel. Auch wenn der Koop-Modus keine richtige Geschichte erzählt, sondern nur Räume aneinanderreiht, ist er auf seine Weise ebenso spannend und brillant umgesetzt wie der Einzelspieler-Modus. So werden Sie noch mal locker sechs Stunden beschäftigt und erleben eine ganz neue, süchtig machende Art von Portalknobelei. Das tolle Gefühl, gerade nach langer Tüftelei gemeinsam einen knackschweren Raum bewältigt zu haben, ist sehr motivierend, die beiden Hauptfiguren P-Body und Atlas (Glados nennt sie schlicht Orange und Blau) sind herzallerliebst komisch.

**Portal 2 ist erfrischend anderes**, so ungewöhnlich im Spielprinzip, so liebevoll in Sachen Humor und Levelaufbau, dass es konkurrenzlos zwischen all den Massenproduktionen anderer Studios herausragt. So viel Herzblut, so viel Hingabe merkt man diesem Meisterwerk an, dass man jeden Entwickler, der daran beteiligt war, persönlich umarmen und minutenlang knuddeln möchte. Auch wenn viele Spieler daran gezweifelt haben, dass es Valve gelingen würde, aus seinem Knobelversuch (**Portal** war damals in der Tat nicht mehr als ein Versuch, ob dieses ungewöhnliche Prinzip den Spielern überhaupt gefallen könnte) ein vollwertiges Komplettspiel zu erschaffen: Der Beweis wurde hiermit erbracht. Wer auch nur annähernd mit dem Vorgänger Spaß hatte, wer Glados ins Herz geschlossen und „Still Alive" auswendig mitsingen kann, wer immer noch glaubt, dass der Kuchen keine Lüge ist, dem sei **Portal 2** mit Nachdruck ans Spielerherz gelegt. Ein schöneres, kreativeres und lustigeres Spielejuwel werden Sie 2011 nicht in die Finger bekommen. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Sascha Lohmüller*



### „Ich will es endlich haben. Jetzt!"

Selten hat mich ein Spiel dermaßen von vorn bis hinten überzeugt. Die Story-Kampagne bietet Knobel-Unterhaltung der absoluten Extraklasse und auch der Koop-Modus kann qualitativ locker mit dem Einzelspieler-Erlebnis mithalten. Ich hätte außerdem nicht gedacht, dass man nach dem grandiosen Vorgänger in Sachen Atmosphäre und Humor noch einen draufsetzen kann – wieder was gelernt. Danke für dieses Spiel, Valve.

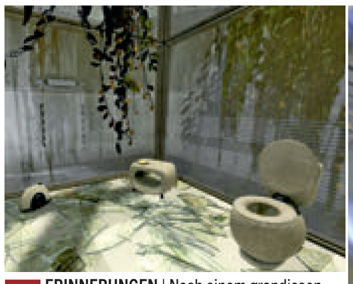
## MEINE MEINUNG |

*Robert Horn*



### „Ein Meisterwerk von Anfang bis Ende"

Ich hatte in jeder Minute, die ich mit **Portal 2** verbracht habe, uneingeschränkt Spaß. Selbst Passagen, die erst einmal ein großes Fragezeichen in meinem Kopf entstehen ließen, motivierten, anstatt zu frustrieren. Und dass, obwohl der Schwierigkeitsgrad in späteren Abschnitten deutlich höher ist als im Vorgänger. Wirklich überrascht hat mich, wie toll Valve die Hintergrundgeschichte in das Geschehen eingebettet hat und wie gut der Koop-Modus funktioniert. Außer ein paar wenigen etwas langatmigen Laufpassagen kann ich also keine Kritik üben. Ich kann es kaum erwarten, bis mehr Menschen da draußen **Portal 2** gespielt haben, um endlich mit ihnen darüber zu diskutieren und zu schwärmen. Valve: Setzen, Note 1 mit Stern.

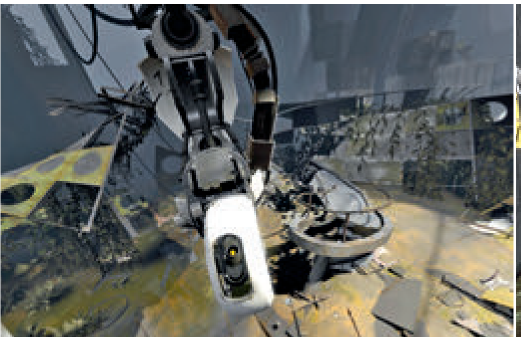


**1 ERINNERUNGEN** | Nach einem grandiosen Intro mit Plaudertasche Wheatley finden wir uns in einem Raum wieder, den wir nur allzu gut kennen. Hier wissen wir, was zu tun ist: Räume mit allerlei sonderbaren Aufgaben überwinden. Aber noch haben wir keine Portalkanone.



**SCHONGANG** | Ein paar Würfel und Portale, komplizierter wird es zu Beginn nicht.

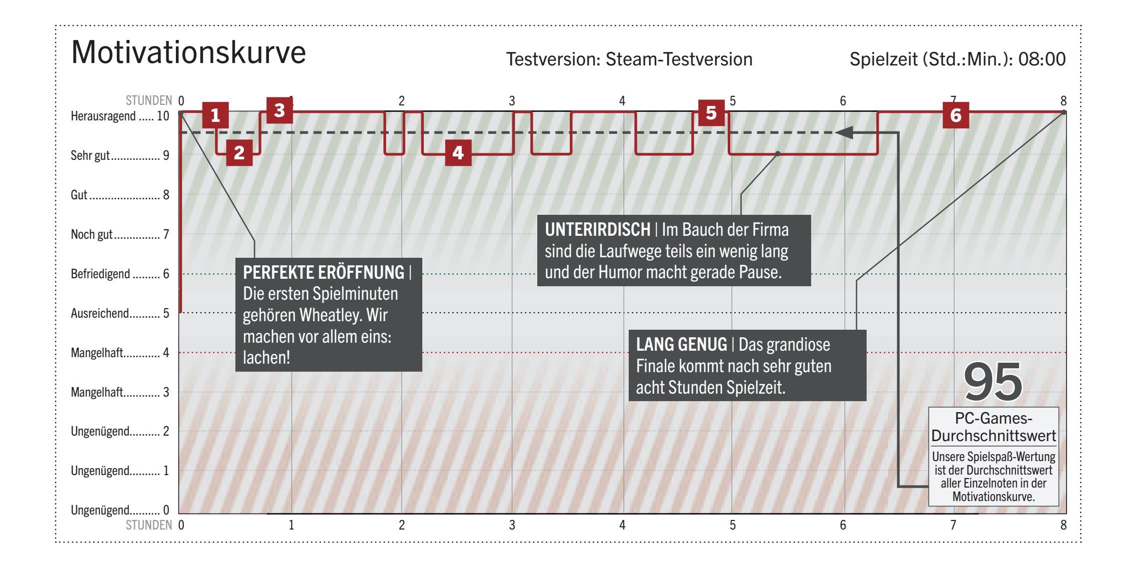
**2 LERNKURVE** | Da ist das Ding! Von nun an können wir endlich Portale erzeugen, die uns bei der Flucht aus dem Laborkomplex helfen. Die ersten Rätsel, die das Spiel uns vorsetzt, sind leichte Kost, machen aber dennoch einen Haufen Spaß.



**3 ERZFEINDIN** | Wir wussten, das es passieren würde, trotzdem haben wir Gänsehaut und ein breites Grinsen im Gesicht. Wheatley, der Trottel, weckt bei unserem Fluchtversuch Obercomputer Glados wieder auf. Und die freut sich wirklich, uns wiederzusehen …



**4 LABORRATTE** | Glados hat uns dorthin verfrachtet, wo wir ihrer Meinung nach hingehören: in die Testräume. Von nun an steigt der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich, Laser und Lichtbrücken werden eingeführt. Jede Minute des Spiels ist großartige Rätselkost!



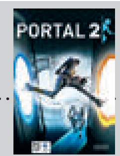



**5 FLÜSSIG BLEIBEN** | In den Tiefen der Aperture Science Corporation werden wir mit bunten Gel-Flüssigkeiten konfrontiert. Es macht einen Riesenspaß, das Zeug an Wänden zu verschmieren und dabei zuzusehen, wie es durch die Gegend wabbelt. Eine tolle Neuerung, Valve!



**6 ENDE?** | Nach langen, wundervollen Stunden nähern wir uns dem großen Finale, haben fieseste Testräume gemeistert und ein Dauergrinsen im Gesicht. Nun erwarten wir einen grandiosen Abspann und eine ausgedehnte Runde im Koop-Modus. Oder wir spielen's gleich noch mal durch.

## PORTAL 2



Ca. € 50,-
21. April 2011

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Knobelspiel
**Entwickler:** Valve
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Wie jedes Spiel von Valve benötigt auch **Portal 2** einen aktiven Steam-Account.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Passende, jedoch nicht spektakuläre Grafik, die mit einigen netten Zerstörungseffekten aufwartet
**Sound:** Elektronisches Hintergrundrauschen, geniale Sprachausgabe
**Steuerung:** Kinderleicht zu erlernende Maus-Tastatur-Steuerung

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Kooperativer Modus mit sechs Abschnitten und jeweils etwa acht Räumen
**Zahl der Spieler:** 2

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** P4 3 GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 1 GB RAM (XP)/2 GB (Vista/7)
**Empfohlen:** Core 2 Quad Q9400/ Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 260-216/Radeon HD 4890, 3 GB RAM (XP)/4 GB (Vista/7)

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
**Portal 2** ist ein Geschicklichkeits-Knobelspiel, das auf Gewalt verzichtet. Der Spieler kann zwar sterben, explizit wird das jedoch nicht dargestellt.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Fassung war inhaltlich fertig, einzig das Optionsmenü mit Grafik- und Soundeinstellungen war nicht zugänglich. Auf unseren Rechnern lief das Spiel tadellos, es kam zu keinen Abstürzen oder Bugs.

### PRO UND CONTRA

- + Ungewöhnliches, kreatives und süchtig machende Spielprinzip
- + Nebendarsteller Wheatley ist herzerwärmend komisch
- + Tolle Lernkurve mit später knackig-schweren Rätseln
- + Besonderheiten wie Gels heben die Rätsel auf eine ganz neue Ebene der Herausforderung.
- + Exzellent gelungener Koop-Modus
- + Schöne Zerstörungseffekte
- + Augenzwinkernder Humor, der immer den richtigen Ton trifft
- + Spannende Hintergrundgeschichte mit Einblicken rund um Aperture
- − An wenigen Stellen etwas langatmige Laufwege
- − Der End-Song ist nicht ganz sooo gut wie im ersten Teil

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL



1

**TRUGBILD** | Sieht spannend aus, oder? Leider sind Sie auch im Weltall die meiste Zeit zu Fuß unterwegs.

# Lego Star Wars 3: The Clone Wars




**Von:** Peter Bathge

Der Weg zu den Sternen ist gepflastert mit spielerischen Mängeln.

Schnell! Woran denken Sie bei **Star Wars** als Erstes? Surrende Laserschwerter, spannende Raumschlachten, riesige Klonarmeen? Ja ja, das auch. Aber welches Bild verbinden Sie mit dem Universum von Darth Vader & Co.? Für das Entwicklerstudio Traveller's Tales ist es Bösewicht Count Dooku, der auf einem Traktor sitzt und Unkrautstengel überfährt.

Klingt absurd? Klingt nach **Lego Star Wars 3**, dem neuesten Teil der Spielereihe, in der Sie seit 2005 in die glänzende Plastikhaut putziger Lego-Figuren schlüpfen.

**The Clone Wars basiert** auf der gleichnamigen Animationsfernsehserie, die sich mit den Ereignissen zwischen den **Star Wars**-Filmen **Angriff der Klonkrieger** und **Die Rache der Sith** beschäftigt. Kennen Sie diese Vorlage nicht, kratzen Sie sich während des Spiels unentwegt am Kopf: **Lego Star Wars 3** erklärt die Zusammenhänge zwischen den lose verknüpften 20 Aufträgen nämlich nur ungenügend mittels Textfenstern vor Missionsbeginn. Die Charaktere sprechen wie in allen Lego-Spielen Kauderwelsch und verlassen sich in den „Dialogen" auf Gestik und Mimik. Das führt, in Verbindung mit dem häufig eingesetzten Slapstick-Humor, zu einigen kuriosen Szenen, etwa wenn finstere Sith-Krieger vor dem Kampf Eis schlecken.

**Den nächsten Einsatz** wählen Sie auf einer Galaxiekarte aus; Sie können frei zwischen den drei Handlungssträngen springen, in denen Sie sich auf die Jagd nach den Antagonisten Count Dooku, General Grievous und Asajj Ventress begeben. Dabei unterliegt der Spielspaß enormen Schwankungen. Der Bosskampf auf einem von einem Hochhaus stürzenden Riesendroiden oder ein Ausflug


2

**PANZERKNACKER** | Die goldene Kiste öffnen Sie, indem Sie einen der Superdroiden zweckentfremden.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Die Schlachten unterscheiden sich kaum, der Basisbau ist nebensächlich.

KOPFNUSS? | Eines der seltenen Rätsel, für dessen Lösung Sie länger als zwei Sekunden benötigen.

DAUERFEUER | Viel zu oft setzt das Spiel auf langweilige Kämpfe gegen endlose Gegnerhorden.

in eine gruselige Höhle inklusive trotteliger Alien-Zombies stellen die Höhepunkte dar – die neuen Landschlachten mit Elementen des Echtzeit-Strategie-Genres sowie die Einsätze im Weltall hingegen sind die Kehrseite der Medaille. Bei den Auseinandersetzungen um die Kontrolle über mehrere Basen waren wir zu Beginn noch beeindruckt: Hunderte Droiden und Klone marschieren gleichzeitig über den Bildschirm, überall rumst es und Fahrzeuge explodieren. Eine schöne Abwechslung zum Mix aus häufigen Kämpfen und simplen Rätseln möchte man meinen – doch dann wiederholt sich dieses Spielprinzip mehrmals nacheinander. Zwar dürfen Sie auch eigene Gebäude errichten, aber das ist nur Beiwerk: Einen Schutzschildgenerator für die eigene Basis zu konstruieren, ist beispielsweise überflüssig, da die Gegner-KI Sie nie ernsthaft angreift.

Unnütz kamen uns auch die Gefechte in der vermeintlichen Weite des Weltalls vor: Ihr Raumjäger dient nur am Rande dazu, feindliche Fluggeräte abzuschießen. Die meiste Zeit muss er als Transportmittel von einem Landefeld zum nächsten herhalten. Zudem ist allen Missionen gemein, dass Sie oft nicht wissen, was als Nächstes zu tun ist – das Spiel lässt Sie häufig allein und geizt mit Hilfestellungen.

**Zwischen den Missionen** steht es Ihnen frei, den Raumkreuzer zu erkunden, der Ihren Spielfiguren als Heimat dient. Dort erwerben Sie für den freien Spielmodus die Kontrolle über weitere Charaktere und Vehikel. Mit denen gelangen Sie an zuvor unerreichbare Orte in den Levels und sacken Minikits ein, die den Kauf geheimer Extras ermöglichen. Sie dürfen den Kreuzer auch verlassen und auf einem Schiff der Gegenseite landen, wo die bösen Figuren auf Sie warten – mit einzigartigen Fähigkeiten und Einsätzen.

Wenn Sie Levels erneut besuchen, dreht das Spiel in Sachen Humor auf: Sie stoßen auf eine Bar, in der Sie einen Droiden betrunken machen, beobachten, wie Klone und Kampfroboter bei einem Whirlpool-Besuch entspannen, und bauen den eingangs erwähnten Traktor zusammen. Das ist absurd, das ist witzig, das ist typisch **Lego Star Wars**. ❑

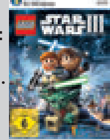
## MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Die Neuerungen enttäuschen, die alte Lego-Formel funktioniert aber immer noch."

Die Jagd nach dem 100%-Spielstand hat mir auch in Teil 3 wieder Vergnügen bereitet. Den meisten Spaß hatte ich allerdings in Missionen, die sich weder um die durch ständige Landemanöver unterbrochenen Weltraumschlachten noch um die ewig gleichen Basisbau-Szenarien drehten, also wenn die Jedi zu Fuß unterwegs waren. Doch auch beim klassischen Lego-Spielprinzip hat Traveller's Tales geschlampt: Manche Einsätze setzen zu stark auf den erhöhten Action-Anteil, gleichzeitig sind die Gefechte mit Lichtschwert und Blaster spielerisch zu anspruchslos, um langfristig zu fesseln. Wenn ich im Koop-Modus versteckte Extras suche oder Obi-Wan zum Brüllen komisch gestikuliert, ist das aber wieder vergessen.

LEGO STAR WARS 3: THE CLONE WARS

Ca. € 48,-
24. März 2011



### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Traveller's Tales
**Publisher:** Lucasarts/Activision
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Securom. Die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Feine Animationen und hübsche Lichteffekte, aber detailarme Texturflächen
**Sound:** Original-Soundeffekte und Musik sorgen für **Star Wars**-Atmosphäre.
**Steuerung:** Die automatische Zielfunktion hakt manchmal und Sprünge enden oft im Abgrund, egal ob mit Tastatur oder Gamepad.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Koop- und Arcade-Modus
**Zahl der Spieler:** 2

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

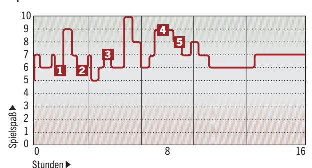
**Minimum:** Intel P4 2,24 GHz/AMD Athlon 64, 512 MB RAM, Ati Radeon X1300/Nvidia Geforce FX 5800
**Empfehlenswert:** Intel Core 2 Duo E4300/A64 X2 6000+, 1 GB RAM, Ati-Grafikkarte mit 512 MB/Nvidia Geforce GTX 200

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 6 Jahren
Bei jedem Kampf fliegen Gliedmaßen – zum Glück sind das alles nur Droiden, die auf harmlose Weise in ihre Lego-Einzelteile zerfallen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00




Das Spiel stürzte mehrmals mitten in einer der Raumschlacht-Missionen ab. Ansonsten gab es außer minimalen Clipping-Fehlern keine Bugs.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Meist guter Mix aus Action, Rätseln und Geschicklichkeitspassagen
- ➕ Humorvolle Zwischensequenzen
- ➕ Lange Spielzeit durch viele Extras
- ➕ Hoher Wiedererkennungswert von Figuren, Kulissen und Fahrzeugen
- ➖ Kämpfe langweilen auf Dauer
- ➖ Anspruchslose, sich wiederholende Landschlachten
- ➖ Kleine Steuerungsmacken und fehlende Hilfestellungen
- ➖ Verständnisprobleme für Spieler ohne Serienvorkenntnisse

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

**Von:** Sebastian Weber

Frustresistenz ist hier ein Muss – der gut gedachte Shooter scheitert an doofen Fehlern.



**HILFREICH** | In den Schleichpassagen verraten Anzeigen, ob Sie entdeckt wurden oder nicht.



**BALLERMANN** | Aron schießt sich den Weg frei und hält zudem mehr Schaden aus als Myra.



**SELTEN** | Bossgegner wie Helikopter oder dieser Panzer sind rar gesät – zum Glück, denn Ihr Charakter geht schnell hops.

# Shadow Harvest: Phantom Ops

Grundsätzlich ist die Idee hinter **Shadow Harvest: Phantom Ops** ja gar nicht so schlecht: In einer nicht allzu fernen Zukunft schicken die USA gleich zwei Agenten nach Somalia, um dort den Präsidenten aus dem Weg zu räumen. Die beiden Spione wissen zunächst jedoch nichts voneinander, müssen sich dann aber zusammenraufen, um ihr Ziel zu erreichen. Das Tolle daran: Sie dürfen die beiden Spezialisten steuern. Myra ist eine Art weiblicher Sam Fisher, geht eher lautlos vor, hat nur eine Armbrust als Waffe, kann sich tarnen und hat auch sonst einige Tricks auf Lager, um nicht entdeckt zu werden. Und dann gibt es noch Aron, den schießwütigen Soldatentyp. Der ist mit mehreren Maschinengewehren bewaffnet, hält mehr Treffer aus als sein weiblicher Konterpart und ist somit der Mann fürs Grobe. Zwischen den beiden Charakteren können Sie jederzeit mit der Tab-Taste hin- und herwechseln und so versuchen, die Missionsziele der 12 Levels zu erfüllen – hier kommt beinahe das Gefühl eines Koop-Spiels auf.

**So weit klingt Shadow Harvest** also nach einem ganz netten Third-Person-Shooter mit der einen oder anderen guten Idee. Doch das Spiel hat mit derart vielen Problemen zu kämpfen, dass wohl die wenigsten Spieler es bis zum Ende – nach vermutlich acht bis zehn Stunden – aushalten werden.

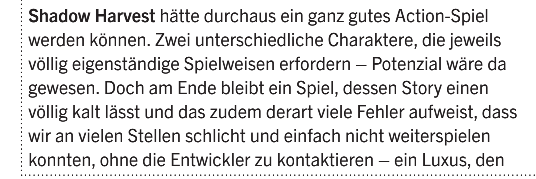
Am schwersten wiegen die Bugs, die einem das Leben schwer machen. An zwei Stellen im Spiel konnten wir nicht mehr weiter voranschreiten, da unsere Spielfigur einmal in einem Gang an einer unsichtbaren Barriere festhing und das andere Mal eine wichtige Interaktionsmöglichkeit nicht mehr angeboten wurde. Erst dank Speicherständen, die wir von den Entwicklern zur Verfügung gestellt bekamen, konnten wir die folgenden Abschnitte des Spiels sehen. Ob diese Probleme schließlich in der Verkaufsversion auftreten, können wir nicht sagen, halten es aber für wahrscheinlich.

Auch die KI lässt zu wünschen übrig. Gegner stehen oftmals einfach nur dumm in der Gegend herum. Wenn sie aber mal schießen, dann treffen sie beinahe immer. Da in der Spielwelt nur wenige Medipacks herumliegen und die Checkpoints in den Missionen extrem weit auseinander liegen, sorgt das für jede Menge Frust, denn das Spiel ist bockschwer. Spätestens wenn Sie einen 20-minütigen Levelabschnitt inklusive Zwischensequenzen zum dritten oder vierten Mal absolvieren müssen, werden Sie über die Tastenkombination Alt+F4 nachdenken.

Grafisch überzeugt **Shadow Harvest** dagegen oftmals, gerade die Lichteffekte haben die Entwickler hübsch hinbekommen. Dagegen fallen jedoch immer wieder Gebäude oder Innenareale auf, die einfach komplett leer sind oder sich immer wieder gleichen. Hier fehlte den Black Lion Studios entweder die Zeit oder die Entwickler haben schlampig gearbeitet – bezeichnend für wohl fast alle Fehler, die **Shadow Harvest** aufweist. ❑

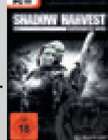
## MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*

„Ambitionierte Entwickler gescheitert – Shadow Harvest kostet mehr Nerven als es Spaß macht.“



**Shadow Harvest** hätte durchaus ein ganz gutes Action-Spiel werden können. Zwei unterschiedliche Charaktere, die jeweils völlig eigenständige Spielweisen erfordern – Potenzial wäre da gewesen. Doch am Ende bleibt ein Spiel, dessen Story einen völlig kalt lässt und das zudem derart viele Fehler aufweist, dass wir an vielen Stellen schlicht und einfach nicht weiterspielen konnten, ohne die Entwickler zu kontaktieren – ein Luxus, den Sie leider nicht haben. Doch selbst wenn die Bugs bei Ihnen nicht auftreten, ist das Frustpotenzial hoch. Die KI der Gegner wurde anscheinend eingespart, dennoch ist **Shadow Harvest** unfair schwer und man spielt Passage um Passage doppelt und dreifach. Der letzte Beweis für den scheinbaren Zeitdruck der Entwickler: das Spiel ist so gut wie nicht optimiert und hat einen enormen Hardwarehunger. Ebenfalls unnötig.

## SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS




Ca. € 50,-
17. April 2011

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action
**Entwickler:** Black Lion Studios
**Publisher:** Namco Bandai
**Sprache:** Englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
**Kopierschutz:** Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Hübsche Lichteffekte, größtenteils nette Texturen, aber an vielen Stellen matschige und überbeleuchtete Grafik
**Sound:** Schlecht abgemischtes Verhältnis zwischen Musik und Sprachausgabe; Musik passt zum Somalia-Setting
**Steuerung:** Unpräzise, sowohl beim Feuern als auch beim Deckung suchen

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

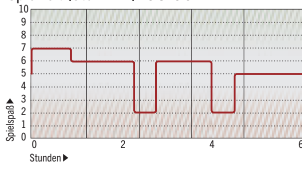
**Minimum:** Intel Core 2 Duo (1.8 GHz)/ Athlon X2 64 (2.4 GHz), 1.5 GB RAM (WinXP)/2 GB RAM (Vista/Win7), Nvidia GeForce 8800/ATI Radeon 3800

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 18 Jahren
Shooter-typisch bringen Sie über die gesamte Spielzeit fast durchgehend Gegner um die Ecke. Allerdings fällt die Gewaltdarstellung trotz der 18er-Freigabe eher moderat aus, es treten nur kleine Blutspritzer als Trefferbestätigung auf.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Finale Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00




Wir bekamen eine Testversion über Steam zur Verfügung gestellt, die allerdings einige Probleme aufwies – so wurden Zwischensequenzen nicht gestartet oder Speicherstände waren defekt, sodass bestimmte Aktionen nicht ausgelöst werden konnten.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Zwei Charaktere mit unterschiedlichen Spielweisen
- ➖ Diverse Bugs
- ➖ Künstliche Intelligenz lässt zu wünschen übrig
- ➖ Lahme Story
- ➖ Schlecht abgemischter Sound
- ➖ Hohe Hardwareanforderungen
- ➖ Checkpoints zu weit auseinander

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **49**


„WIR NEHMEN COMEDY ERNST.
DARUM ZEIGEN WIR KEINE CLOWNS."
MARCUS BAYR, PROGRAMMDIREKTOR COMEDY CENTRAL
COMEDY CENTRAL
enjoy daily
COMEDYCENTRAL.DE

**Von:** Felix Schütz

Motivierender Mix aus Action und Nanosuit-Taktik – insofern Crytek noch ein wenig an Sicherheit und Technik feilt.




▲ **VEREINT** | Fünf der sechs Spielmodi sind gänzlich auf Teamspiel ausgelegt. Hier geben wir einem Kameraden Deckung, während er eine Ceph-Absturzstelle sichert, damit wir Siegespunkte gutgeschrieben bekommen. Das gegnerische Team versucht derweil, uns mit Granaten aus dem Weg zu räumen.

◀ **STEALTH** | Dank des Nanosuits hat man die Möglichkeit, sich unsichtbar an Gegner heranzuschleichen und sie im Nahkampf auszuschalten. Aber selbst gegen solche Tricks gibt es effektive Gegenmittel.

# Crysis 2 – Mehrspielertest

Keine weitläufigen Karten, keine Fahrzeuge und auch kein Power Struggle – der Mehrspielermodus von **Crysis 2** unterscheidet sich stark von seinem Vorgängerspiel **Crysis Wars**. Stattdessen hat sich Crytek merklich von **Call of Duty** inspirieren lassen. Das Ergebnis: ein motivierender Multiplayermodus, der weit mehr ist als nur eine Dreingabe zur exzellenten Einzelspielerkampagne.

**Der Nanosuit** mit seinen vielfältigen Möglichkeiten ist das Herzstück des Mehrspielervergnügens: Getarnt an Gegner heranschleichen, Verteidiger auskundschaften, tödliche Nahkampfangriffe und einiges mehr – wer so taktisch spielen möchte, kann das tun! Dank des zuschaltbaren Panzerungsmodus braucht man sich auch nicht darüber ärgern, gleich beim ersten Gegnerbeschuss umzukippen. Auf Knopfdruck aktiviert man zudem einen Wärmescanner, sodass sich getarnte Feinde selbst im Dunkeln ausmachen lassen. Prima: In **Crysis 2** darf man nicht nur hoch springen und blitzschnell lossprinten, sondern man kann sich auch an Geländern und Plattformen hochziehen – eine ungewohnte Bewegungsfreiheit, die viele taktische Möglichkeiten bietet. Auch super: Im Rennen braucht man nur die Ducken-Taste zu drücken, schon rutscht die Spielfigur über den Boden – so gibt man ein schwierigeres Ziel ab und kann Gegner im Zweikampf überraschen.

**Das Killstreak-System** hat sich Crytek erfolgreich von **Call of Duty** abgeschaut. Besiegte Gegner hinterlassen Erkennungsmarken, die man aufsammeln muss, um einen Unterstützungsbonus freizuschalten. Für drei Marken aktiviert man etwa ein Radar-Upgrade, das auch getarnte Feinde auf der Minikarte anzeigt. Ebenfalls bei **Call of Duty** abgekupfert: Nach jedem Match erhalten die Spieler Erfahrungspunkte, dank derer sie in den Kategorien Energie, Tarnung und Panzerung aufsteigen. Für jeden höheren Rang werden weitere Extras, sogenannte Perks, freigeschaltet. Mit denen darf sich der Spieler so einen Soldaten nach Maß gestalten: Wer gerne schleicht, installiert Schrittschalldämpfer und Energiesparmodule in seinen Anzug. Wer jedoch lieber drauflosballert, findet dafür Panzerungsboni und Rückstoßhelfer im Angebot. Auch werden im Laufe der Spielzeit neue Waffen und Modifikationen freigeschaltet, sodass man seine Knarre beispielsweise mit einer neuen Zielhilfe oder einem Hologramm-Projektor aufrüsten darf.

**Der Umfang** des Mehrspielermodus geht völlig in Ordnung: 13 Karten für bis zu 16 Spieler sind derzeit enthalten, weitere hat Crytek bereits als DLC angekündigt. Auch die Auswahl ist gelungen: Klar aufgebaute Maps wie „Leuchtturm“ zwingen die Spieler dazu, auf engem Raum zu agieren und Deckungen geschickt auszunutzen, um den Scharfschützen zu entgehen. Andere Karten hingegen, zum Beispiel „Abgeschossener Vogel“, überzeugen mit einem schönen Mix aus engen Innenräumen und offenen Außenarealen. Klasse: Die meisten Maps bieten viele Möglichkeiten, um springend und kletternd hochgelegene Ebenen zu erreichen, wo sich ein besseres Schussfeld bietet. Bewegungsfreiheit und taktische Vielfalt zeichnen daher den Mehrspielermodus von **Crysis 2** aus.

**Zwar sind die Spielmodi gut umgesetzt,** doch sie bieten nur wenig Überraschungen: Neben Deathmatch und Team Deathmatch ist mit Capture the Flag noch ein weiterer Klassiker im Angebot. Ebenfalls vertraut: Absturzstelle ist ein typischer Domination-Spielmodus, bei dem ein Team einen Ort auf der Karte einnehmen und halten muss, um Siegespunkte zu verdienen. Interessanter ist da schon Exfiltration, denn hier kämpfen die Teams um den Besitz von zwei Kanistern, sogenannten Bioticks. Der Clou: Sobald die Angreifer einen der Be-



**MÄCHTIG** | Durch das Sammeln von Erkennungsmarken schaltet man Killstreak-Belohnungen frei – hier ordern wir einen Angriff durch einen orbitalen Laser, den Zielort markieren wir einfach auf einer Karte.



**CLEVER** | Das Tarnfeld des Nanoanzugs ist unentbehrlich für jede Partie. Nur wenn man genau hinschaut oder den energiefressenden Wärmesichtmodus aktiviert, lassen sich unsichtbare Gegner erkennen.

hälter aufheben, bekommen sie einen Bonus auf ihre Panzerungs- oder Unsichtbarkeitsenergie gutgeschrieben, während sie das Teil zu ihrem Zielpunkt transportieren. Ein spannender Modus, der die richtige Balance zwischen Taktik und Action findet. Ungewöhnlich ist der sechste Modus namens Angriff, der sich an Profis richtet: Hier ist nur eines der Teams mit Nanoanzügen und schwachen Pistolen ausgestattet, das andere tritt als schwer bewaffnete Soldatentruppe ohne High-tech-Klamotten an. Das Ziel: Die Nanosuit-Träger müssen Konsolen einnehmen, die Soldaten sollen das verhindern. Ohne Absprache läuft hier nichts, gut abgestimmte Teams erleben jedoch angenehmen Nervenkitzel. Fair: Alle Spielmodi lassen sich durch sieben Modifikatoren weiter an die Vorlieben von Einsteigern und Profis anpassen.

**LAN-Unterstützung gibt es nicht, Crysis 2** wird ausschließlich auf dedizierten Servern gespielt. Offene Spiele wählt man in einem einfachen Server-Browser aus, verschiedene Filteroptionen helfen dabei, das gewünschte Match zu finden. Fein: Eine Favoritenauswahl für Server ist ebenso enthalten wie eine Freundesliste. Allerdings scheint die Ping-Anzeige noch nicht zuverlässig zu arbeiten, denn wir spielten auch auf Servern mit 1000er-Ping ohne störende Lags. Hin und wieder blieben wir beim Starten eines Matches auch im Ladebildschirm hängen – solche technischen Mängel sind nervig, aber zum Glück nicht der Regelfall. Das derzeit wohl größte Problem von **Crysis 2** sind aber die Cheater: Viele Spieler klagen über Betrüger, die sich durch Hacks und dergleichen unfaire Vorteile verschaffen. Zudem treiben sich auch Spieler mit raubkopierten Versionen des Spiels auf den Servern herum. Crytek hat zwar bereits erste Patches dagegen veröffentlicht, doch bis völlig faire Zustände herrschen, haben die Entwickler noch eine Menge Arbeit vor sich. ❑

## CHEATER IN CRYSIS 2

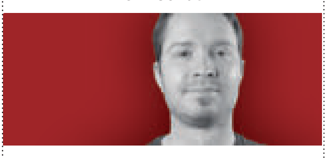
**Nervige Betrüger verderben im Mehrspielermodus von Crysis 2 den Spaß.**

Während sich viele Spieler derzeit lautstark eine Direct-X-11-Unterstützung für **Crysis 2** wünschen, ist Crytek noch mit einer anderen, wichtigeren Aufgabe beschäftigt: Betrüger auszusperren. Nur wenige Tage nach dem Release des Spiels tauchten mehr und mehr störende Cheater in den Partien auf, die sich mit unfairen Mitteln (zum Beispiel durch Speedhacks oder Aimbots) Vorteile verschafften, um so ihr mangelndes Können auszugleichen: Da rennen Spieler etwa blitzschnell durch die Level, feuern endlos mit Raketen um sich oder bleiben dank Unendlich-Energie-Hack dauerhaft getarnt. Frustgefahr!

Bei Redaktionsschluss (12. April) hatte Crytek mehrere Patches veröffentlicht, die nicht nur Bugs beheben, sondern vor allem Cheatern das Leben erschweren sollen. Das mag löblich sein, reicht aber nicht aus: Die wortkargen Entwickler äußern sich nur selten in ihren Internetforen, Fragen der Community werden kaum beantwortet – verständlich, dass manche Spieler enttäuscht reagieren. An der Kommunikation muss Crytek also noch arbeiten. Zudem sollten die Entwickler in Zukunft sicherstellen, dass raubkopierte Versionen gänzlich vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden. Solange all diese Probleme bestehen, bleibt **Crysis 2** der eigentlich verdiente Mehrspieler-Award verwehrt.

## MEINE MEINUNG |

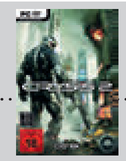
*Felix Schütz*



### „Der Nanosuit macht den Unterschied!"

Crytek geht diesmal auf auf Nummer sicher: Innovationen sucht man im **Crysis 2**-Multiplayer vergebens, dafür gibt's bewährte Spielideen, prima umgesetzte Maps und ein motivierendes Rangsystem. Erst der Nanosuit hebt **Crysis 2** aber von der Masse an Mehrspielertiteln ab: Durch die große Bewegungsfreiheit und die Fülle an technischen Gimmicks habe ich hier viele Möglichkeiten, meinen eigenen Spielstil zu finden. Allerdings müssen die Entwickler schnell noch ein paar Patches nachschieben, um das Vertrauen der Spieler nicht zu verlieren. Klar, fast jeder erfolgreiche Mehrspieler-Shooter hat kurz nach seinem Release mit Cheatern zu kämpfen, doch Crytek macht es den Betrügern derzeit einfach zu leicht.

## CRYSIS 2



Ca. € 40,-
25. März 2011

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Ego-Shooter
**Entwickler:** Crytek
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache:** Mehrsprachig, u. a. Deutsch
**Kopierschutz:** Solidshield. **Crysis 2** wird beim ersten Start mit einer Seriennummer online aktiviert. Bis zu fünf Freischaltungen sind möglich; bei einer Deinstallation wird die Aktivierung automatisch für diesen PC rückgängig gemacht. Für den Mehrspielermodus benötigen Sie einen Account auf www.mycrysis.com.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** 6 Modi mit 8 Modifikatoren, 12 Maps, 50 Ränge, 256 Dog Tags, 5 Klassen, 21 Nanosuit-Module; weitere DLC-Inhalte sind geplant
**Zahl der Spieler:** 16 Leute pro Match, obwohl auf der Spielverpackung nur maximal 12 Spieler angegeben sind

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

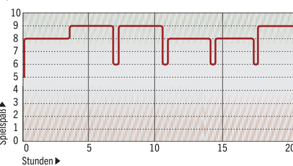
**Minimum:** Core 2 Duo mit 2,0 GHz/ Athlon 64 X2 3800+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850, 2 GB RAM
**Empfehlenswert:** Core i5/i7 mit 3,0 GHz/ Ph. II X4 mit 3,2 GHz, Geforce GTX 560 Ti/Radeon HD 5870, 4 GB RAM

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 18 Jahren
Im Mehrspielermodus wird auf Menschen geschossen, dabei sind Bluteffekte und Tötungshandlungen im Nahkampf zu sehen. **Crysis 2** ist komplett ungeschnitten.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.2.0.0.
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00




Wir testeten den gepatchten Mehrspielermodus mit drei Redakteuren.

### PRO UND CONTRA

- Guter Mix aus Action und Taktik
- Bewegungsfreiheit dank Nanosuit
- Toll gestaltete, vielseitige Karten
- Viele freispielbare Ränge und Boni
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Dedizierte Server
- Cheater (teils mit raubkopierten Versionen) dämpfen den Spielspaß.
- Manche Matches starten nicht.
- Vereinzelte Verbindungsabbrüche
- Keine Bots für Trainingspartien
- Keine Fahrzeuge
- Kaum zerstörbare Objekte

### MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**



BLOOD
Tauche ein in die düstere Welt
Kämpfe auf Seiten der Vampire, Werwölfe oder Hunter und verbünde dich mit Gleichgesinnten!
Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
Eine schier endlose Anzahl von Quests wartet auf dich!



DGAME
BLOODGAME
BLOODGAME
der Vampire und Werwölfe!
Das neue Game der
Shakes & Fidget-Macher!
Open Beta – Jetzt online!
www.bloodgame.de
© 2010 Playa Games GmbH

**GUTE LAUNE** | Als gräflicher Sim halten Sie Hof, um Bittgesuche Ihrer Untertanen anzuhören. Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, steigt oder sinkt Ihre Beliebtheit.

# Die Sims: Mittelalter

**Von:** Stefan Weiß

Seichter als die Vorgänger, aber mit herzlich humorvollen Sims-Geschichten versehen.

Karriere machen, putzen, reparieren, duschen, aufs Klo gehen … der Alltag der Sims war bisher immer eine recht zeitraubende Angelegenheit. Im neuesten Ableger, **Die Sims: Mittelalter**, gehen die Uhren anders – die Helden und deren Abenteuer stehen im Mittelpunkt.

**Als Verwalter einer Grafschaft** starten Sie mit Ihrem ersten Sim. Dabei schnappen Sie sich entweder eine vorgefertigte Figur oder basteln sich mit dem bewährten **Sims**-Editor einen hübsch anzuschauenden Charakter. Die Figuren sehen einen Tick besser aus als in **Die Sims 3**, vor allem die Gesichtstexturen und die Mimik sind schön geworden.

Ein für Anfänger nicht leicht zu durchschauendes Punkte- und Questsystem bildet den Kern des Spiels. Primär geht es darum, sogenannten Bestrebungen nachzugehen, was mit „Szenarien" gleichzusetzen ist. Zwölf davon sind im Spiel enthalten, alle mit unterschiedlichen Siegbedingungen.

Zu Beginn steht Ihnen nur das Szenario „Ein Neubeginn" zur Verfügung, mit dem Ziel, neue Gebäude zu errichten. Um das zu erreichen, benötigen Sie sogenannte Königreich-Punkte, diese erhalten Sie, indem Sie Quests erledigen. Quests wiederum haben bestimmte Voraussetzungen an Gebäuden und Charakteren. Beispielsweise lässt sich ein Spionageauftrag nur in Angriff nehmen, wenn Sie in Ihrer Grafschaft am Schloss den Spiontrakt errichtet und den dazugehörigen Spion erschaffen haben. Klingt kompliziert? Ist es letztlich jedoch nicht, denn in diese Zusammenhänge führt Sie ein ausführliches Tutorial ein.

**Der für Die Sims typische Humor** bestimmt die Questinhalte, etwa wenn Sie als Barde Ihren ersten Auftritt haben. Als aufstrebender Dichter oder aufstrebende Dichterin muss Ihr Charakter sich inspirieren lassen, mehrere Gedichte verfassen, Theaterstücke aufführen, auf der Laute mittelalterliche Weisen vortragen, Hunger und Völlerei, Liebe und Trunksucht am eigenen Leib erfahren. Oder Sie begeben sich mit dem Händler auf die Suche nach einem geheimnisvollen, sprechenden Frosch. Schade ist allerdings, dass viele Questereignisse nur durch simple Textfelder und allenfalls Bilderzeichnungen erzählt werden. Manche dieser Aufgaben sind einfach und mit einem Charakter zu lösen, bei anderen hingegen weiß man hin und wieder gar nicht, wie man die Sache am besten angeht, und muss zwischen mehreren Sims wechseln, um im jeweiligen Auftrag voranzukommen.



**SPÄRLICH** | Quest-Ereignisse werden lediglich mit solchen Text-Bild-Kästen erzählt. Die sind zwar ganz nett, trotzdem hätten die Entwickler mehr daraus machen können.

**FEINE ZÜGE** | Die überarbeiteten Gesichtstexturen sehen toll aus und sorgen für eine detaillierte Optik bei Ihren **Sims**-Schützlingen.

**SCHADENFREUDE** | Wenn ein Sim am Pranger steht, ist er dem Gespött der Leute ausgesetzt. Auch Tomaten- und Eierwerfen sind erlaubt.

**Damit Sie nicht einfach stur** Ihren Quests nachgehen, gibt es pro Tag mindestens zwei Pflicht-Aufgaben zu erfüllen. Das funktioniert so ähnlich wie das Wunschsystem in den Vorgängerspielen. Für jeden Ihrer Sims-Helden gibt es andere, zu ihm passende Pflichten. Wenn Sie beispielsweise den Grafen spielen, muss dieser etwa Hof halten, um Bittgesuche seiner Untertanen zu erhören, oder er soll zwei neue Gesetze erlassen. Für diese Aufgaben haben Sie jeweils nur begrenzt Zeit, sodass es mitunter knifflig wird, Grundbedürfnisse, Pflichtaufgaben, Quests und Freizeit zeitlich auf die Reihe zu bekommen.

**Das neue Spielgefühl** geht auf Kosten einiger typischer Sims-Features. So müssen Sie nur noch die beiden Bedürfnisse Hunger und Energie befriedigen, um Dinge wie Hygiene oder Harndrang kümmert sich Ihr Sim von alleine. Soziale Interaktion mit anderen Sims stellt kein Grundbedürfnis mehr dar, sondern ist allenfalls ein Questziel oder eine Tagespflicht. Daher schleicht sich bei längerer Spielzeit auch schnell Routine ein; man lässt den Sim aufstehen, etwas essen, seine Tagespflichten erledigen und der aktuellen Quest nachgehen. So unterhaltsam die Sache auch ist, man vermisst als eingefleischter **Sims**-Spieler den kreativen Freiraum.

Auch akribische Häuslebauer kommen nicht mehr auf ihre Kosten. Denn Sie dürfen zwar Häuser errichten, allerdings sind diese fest vorgegeben. Eigene Bauwerke austüfteln, das geht nicht mehr – schade! Immerhin können Sie sich noch als Innenarchitekt austoben und die Räumlichkeiten verschönern. **Sims**-typisch stehen Ihnen dafür zig Accessoires zur Verfügung. Doof ist dabei allerdings, dass die Räume recht eng gehalten sind und daher nicht viel Platz für zusätzliche Objekte ist.

**Als gemütliche Feierabendpartie** bietet **Die Sims: Mittelalter** sehr gute Unterhaltung, da man sich schön um seine Quests kümmern kann, ohne im Stress zu versinken. Wer allerdings richtig gefordert werden möchte, kommt hier nicht auf seine Kosten! ❑

## MEINE MEINUNG |

*Stefan Weiß*

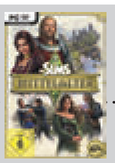


### „Spaßiger Ausflug ins Mittelalter"

Es wäre ja schön gewesen, wenn man seine Burg nach eigenen Vorstellungen hätte bauen können, dafür erfreue ich mich umso mehr an dem questbasierten Spielsystem und den verschiedenen Heldenfiguren. Barde, Graf, Spion, Ritter – alleine mit diesem Vierergespann habe ich bislang so manch typische **Sims**-Posse erlebt. Mein zügelloser Graf, der stets auf der Suche nach einem neuen Techtelmechtel ist und auf seinem Thron vor Langeweile einpennt – köstlich. Der Spion, der mit staksenden Schritten die nächste Gemeinheit plant, den Brunnen vergiftet und sogar den König meuchelt – herrlich. Schade nur, dass man beim intensiven Spielen recht schnell in Routine verfällt: aufstehen, essen, Pflichten erfüllen, Quest erledigen und wieder von vorn … man möchte irgendwie noch mehr tun und erleben.

## DIE SIMS: MITTELALTER

Ca. € 40,-
24. März 2011



### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Aufbaustrategie
**Entwickler:** The Sims Studios
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache:** Deutsch/Deutsch
**Kopierschutz:** Bei der Installation müssen Sie eine Seriennummer eingeben. Zum Spielstart muss der Datenträger im Laufwerk liegen.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Detaillierte Sims-Figuren, aber schwache Umgebungstexturen
**Sound:** Stimmungsvoller Soundtrack und typisches Sims-Kauderwelsch
**Steuerung:** Die Kameraführung ist recht fummelig und nervt oft.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

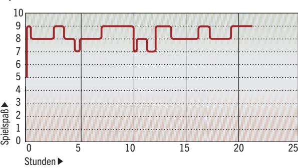
**Minimum:** Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6400, Geforce 8600/9600 GT oder Radeon HD 3870, RAM: 1 GB (XP)/2 GB (Vista/7)
**Empfehlenswert:** Athlon II X2 250/Core 2 Duo E8200, Grafik: Geforce GTX 260/Radeon HD 4870 1GB, RAM: 4 GB (XP/Vista/7)

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 6 Jahren
Auch wenn die Sims sich prügeln oder ein Ritterduell austragen, findet dies stets unblutig statt. Lediglich die minutenlang inszenierte Opferung beim Grubenmonster dürfte zartbesaiteten Gemütern Grusel bereiten.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review 1.1.11
Spielzeit (Std.:Min.): 21:00




Die Testversion lief ohne weitere Probleme. Abstürze waren nicht zu verzeichnen. Alle gespielten Quests ließen sich lösen und es traten keine inhaltlichen Bugs auf.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Humorvoll inszenierte Mittelalterwelt
- ➕ Witzige Heldenfiguren mit Stärken und Schwächen
- ➕ Toller Charakter-Editor
- ➕ Rollenspielartiges Questsystem
- ➕ Handlungsfreiheit bei den Szenarien
- ➖ Mitunter nervige Kameraführung
- ➖ Für erfahrene Sims-Spieler zu wenig Anspruch
- ➖ Quest-Ereignisse werden nur mit Texten und Artworks erzählt.

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

**Von:** Oliver Haake

Es brennt über Südengland – und in der Community: Ist Cliffs of Dover eine verbuggte Beta-Version?



**DETAILVERLIEBT** | Cockpits und Spielwelt strotzen nur vor Details. Licht spiegelt sich in der Sichtscheibe.

**CINEASTISCH** | Die Luftgefechte erinnern an den Kriegsfilm Luftschlacht um England.

# IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover

**Cliffs of Dover**, der offizielle Nachfolger der legendären Weltkriegs-Sim-Reihe **IL-2 Sturmovik**, ist nach rund fünf Jahren Entwicklungszeit erschienen und soll grafisch und fliegerisch ein neues Zeitalter im Genre einläuten. Das russische Entwicklerteam 1C: Maddox Games hat sich beim Szenario vorerst auf die Luftschlacht um England beschränkt, die von Sommer bis Herbst 1940 stattfand. Aufgrund dessen sind nur elf Flugzeugtypen spielbar und lediglich eine einzige Region dient als Szenario – die aber hat es in sich. Das überfliegbare Gebiet reicht in Nordfrankreich von Cherbourg bis nach Lille, in Südengland von London bis Bournemouth, dazwischen der englische Kanal. Wellen, Wälder, Städte, Dörfer und noch so kleine Bauernhöfe: Die Landschaft ist detaillierter als die des **Flight Simulator X** von Microsoft. Auch die Flugzeuge strotzen nur so vor Einzelheiten.

**So viel Detailverliebtheit** hat jedoch ihren Preis und der wird in hochwertiger Hardware gezahlt. Selbst aktuelle High-End-PCs sind nicht in der Lage, **Cliffs of Dover** bei maximalen Grafikeinstellungen flüssig darzustellen. Bis zum ersten Performance-Patch, der am 8. April erschien, war **Cliffs of Dover** sogar auf „schwächeren" Maschinen mit einer Geforce 280 GTX fast unspielbar; selbst bei niedrigen Details verhinderten sogenannte Mikroruckler flüssiges Fliegen. Der Patch jedoch hat zumindest auf Rechnern mit Nvidia-Karten die größten Mängel behoben, wenn auch noch viel Optimierungsarbeit vor den Entwicklern liegt.

**Neben den Performance-Problemen** finden sich jede Menge inhaltliche Bugs im Spiel. So kann man zwar die Bordwaffen individuell mit unterschiedlichen Munitionsarten bestücken, allerdings übernimmt **Cliffs of Dover** die Einstellungen nicht immer korrekt. Dazu ist die Steuerung der Maschinen überaus nervös. Neueinsteiger sollten also mit einem mühsamen Einstieg rechnen. Aber auch erfahrene PC-Piloten sind gefordert. Im Umgang mit dem (optionalen) komplexen Motoren- und Wärme-Management bedarf es viel Übung.

Hat man die Technik im Griff, mindern Script-Fehler in den Kampagnen den Spielspaß. So kam es beispielsweise sowohl in der Royal-Air-Force- als auch in der Luftwaffen-Kampagne vor, dass vom Computer gesteuerte Flieger nicht starteten und so die Missionsziele nicht zu erfüllen waren. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Oliver Haake*

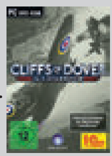


„Eigentlich fantastisch, aber leider verbuggt."

Wechselbad der Gefühle: Die Grafik ist grandios, das Fluggefühl überragend! Wenn da nicht die teils miese Performance und die vielen kleinen Fehler wären. Wenigstens hat der erste Patch für etwas Linderung gesorgt. So soll es laut den Entwicklern, die sich offenbar des Beta-Status ihres Spiels bewusst sind, weitergehen. Neue Updates sollen zügig erscheinen, um das prinzipiell fantastische **Cliffs of Dover** für alle spielbar zu machen. Wer jedoch keine Lust hat, an einem kostenpflichtigen Beta-Test teilzunehmen, wartet noch ein paar Monate, bis die gröbsten Mängel beseitigt sind.

IL-2 STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER

Ca. € 50,-
31. März 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Flugsimulation
**Entwickler:** 1C: Maddox Games
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Steam-Aktivierung mit Seriennummer erforderlich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Mit High-End-PC auf hohen Einstellungen grandios, aber auch auf mittleren Details sehenswert.
**Sound:** Mäßige Sounds, die teils aus den Vorgängern stammen.
**Steuerung:** Ruderkontrollen etwas zu leichtgängig, trotzdem eine gelungene, komplexe Steuerung.

MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Coop- und Dogfight-Missionen
**Zahl der Spieler:** max. 128 pro Server

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

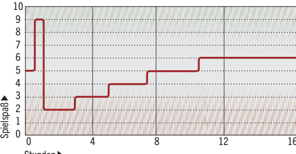
**Minimum:** Geforce 260 GTX, 3 GByte RAM, Dual Core CPU mit 2,5 GHz
**Empfehlenswert:** Geforce GTX 580, 4 GByte RAM, Quad Core CPU mit 3 GHz

JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Blut fließt zwar nicht, Piloten können aber verwundet werden, wodurch sich das Sichtfeld rot färbt. Flächenbombardements und der Weltkriegshintergrund gehören außerdem nicht zu den kindertauglichsten Szenarien.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.00.13954
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00




Der erste Eindruck: Wow, was für eine Grafik! Der zweite: Argh, eine Diashow! Erst nach ein paar Stunden Tüftelei in den Video-Settings kann's richtig losgehen. Nach weiteren Stunden des Einfliegens darf man es wagen, auf Feindjagd zu gehen. Wer den schweren Einstieg meistert und einen flotten PC besitzt, kommt auf seine Kosten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grandiose Grafik und Luftkämpfe wie aus dem 60er-Jahre-Filmepos Luftschlacht um England
- ➕ Komplexe Simulation der Flugzeuge, die selbst Profis fordert
- ➖ Trotz Performance-Patch immer noch niedrige Bildrate und einige Ruckler
- ➖ Viele kleine inhaltliche Bugs
- ➖ Anfangs steile Lernkurve, selbst für erfahrene PC-Piloten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **59**




# CASSANDRA STEEN
# CULCHA CANDELA
# DSDS GEWINNER 2011

**U.V.A**

MODERIERT VON

## COLLIEN FERNANDES

UND

## PALINA ROJINSKI

**27. MAI, 20.15 UHR**

LIVE AUS OBERHAUSEN, KÖNIG-PILSENER-ARENA

IM TV NUR BEI VIVA

VIVA.TV/COMET

SICHER DIR DEIN TICKET UNTER 0208-82000* ODER
VIVA.TV/COMETTICKETS UND AN ALLEN VVK-STELLEN
* FESTNETZTARIF DES JEWEILIGEN TELEFONANBIETERS




AB 20. MAI IM HANDEL

UNTERSTÜTZT VON:








PRÄSENTIERT VON:






# Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!







NEUZUGANG

## Portal 2

Redakteur Robert Horn befasste sich intensiv mit dem neuen Puzzlespiel von Entwickler Valve und vergab im Test eine der höchsten Wertungen der PC-Games-Geschichte (Seite 84). Doch genügt das für eine Empfehlung im Einkaufsführer?

**Die Pro-Argumente**

**Portal 2** macht so vieles richtig, dass es schwer ist, einen einzelnen besonders gelungenen Aspekt herauszugreifen. Die Spielmechanik des Vorgängers hat Valve mit neuen Ideen wie Sprungfeldern, Transportstrahlen sowie den blauen und orangefarbenen Gels aufgewertet. Dadurch ist bei den Rätseln noch mehr Gehirnschmalz gefragt, gleichzeitig bleiben die Herausforderungen aber stets fair. Im Vergleich zu Teil eins nimmt die humorvolle Hintergrundgeschichte eine größere Stellung ein und die Charaktere wie das soziopathische Sicherheitssystem Glados sorgen mit ihren lustigen Kommentaren für großartige Unterhaltung.

**Die Contra-Argumente**

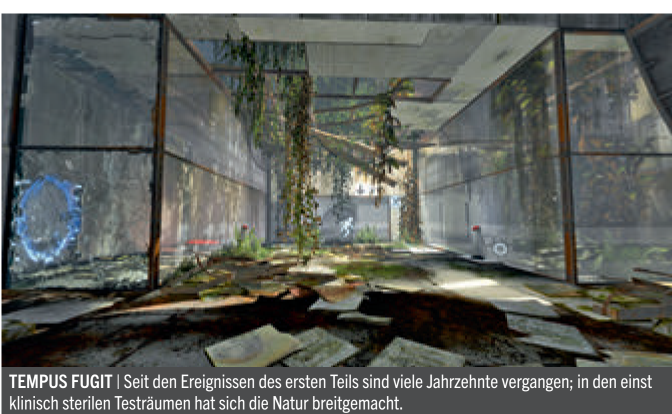
Minuspunkte müssen Sie bei **Portal 2** mit der Lupe suchen. So gibt es zuweilen einen Tick zu lange Laufwege in den Levels und das am Ende der Kampagne gespielte Lied kann es nicht mit der Genialität des „Still Alive"-Songs aus **Portal** aufnehmen. Aber Sie sehen schon: Es ist schwer, an diesem Spiel herumzumosern.

**Das Ergebnis**

Selten war sich die Redaktion bei einer Abstimmung so einig: Sieben Team-Mitglieder stimmten für eine Aufnahme in den Einkaufsführer, nur ein Kollege enthielt sich. Damit löst **Portal 2** seinen Vorgänger im Einkaufsführer ab. ❑



**WUNDER DER PHYSIK** | Mit der Portalkanone bewegen Sie sich auf innovative Weise durch die Levels und räumen Hindernisse wie diese drolligen Geschütztürme aus dem Weg.



**TEMPUS FUGIT** | Seit den Ereignissen des ersten Teils sind viele Jahrzehnte vergangen; in den einst klinisch sterilen Testräumen hat sich die Natur breitgemacht.



## Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

**Geheimakte Tunguska**
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Deep Silver |
| Wertung: | 85 |

**The Book of Unwritten Tales**
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | HMH Interactive |
| Wertung: | 85 |

**The Curse of Monkey Island**
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Lucas Arts |
| Wertung: | 88 |

**The Whispered World**
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Deep Silver |
| Wertung: | 85 |

**Monkey Island 2 Special Edition**
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Lucas Arts |
| Wertung: | 86 |



## Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

**Bioshock**
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | 93 |

**Call of Duty: Modern Warfare 2**
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Activision |
| Wertung: | 92 |

**Crysis**
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |

**Half-Life 2**
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 96 (Hauptspiel) |

**Rainbow Six: Vegas**
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Taktik-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |

# Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



**Braid**
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Number None |
| Wertung: | 88 |



**Guitar Hero 3: Legends of Rock**
**Getestet in Ausgabe: 02/08**
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Musikspiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Activision |
| Wertung: | 84 |



**Plants vs. Zombies**
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

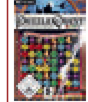
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Keine USK-Einschätzung |
| Hersteller: | Popcap Games |
| Wertung: | 90 |

NEUZUGANG



**Portal 2**
**Getestet in Ausgabe: 05/11**
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 95 |



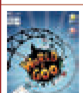
**Puzzle Quest: Challenge of the Warlords**
**Getestet auf: PCGames.de**
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Rondomedia |
| Wertung: | sehr gut |



**Street Fighter 4**
**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter 4** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu erlernen, schwer zu meistern!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Beat 'em Up |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Capcom |
| Wertung: | 92 |



**World of Goo**
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | RTL Games |
| Wertung: | 90 |

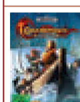
# Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



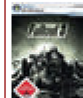
**Dragon Age: Origins**
**Getestet in Ausgabe: 12/09**
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 91 |



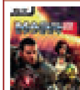
**Drakensang: Am Fluss der Zeit**
**Getestet in Ausgabe: 02/10**
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Dtp Entertainment |
| Wertung: | 87 |



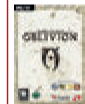
**Fallout 3**
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |



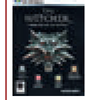
**Mass Effect 2**
**Getestet in Ausgabe: 02/10**
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |



**The Elder Scrolls 4: Oblivion**
**Getestet in Ausgabe: 06/06**
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | 89 |



**The Witcher: Enhanced Edition**
**Getestet in Ausgabe: 10/08**
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Atari |
| Wertung: | 87 |

**Two Worlds 2**
**Getestet in Ausgabe: 12/10**
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Schwächen hat **Two Worlds 2** vor allem im Balancing. Hoffentlich behebt aber bald ein Patch dieses Problem.

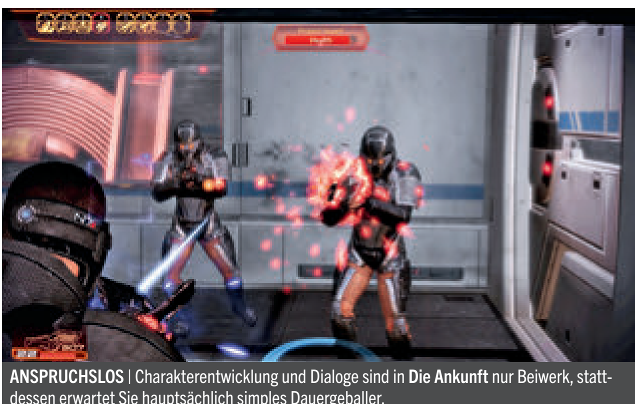
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Topware |
| Wertung: | 88 |

## Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

## Mass Effect 2: Die Ankunft

Das jüngste Download-Add-on für das Science-Fiction-Rollenspiel **Mass Effect 2** soll die Lücke zum Ende dieses Jahres erscheinenden dritten Teil der Saga schließen. In **Die Ankunft** ist der Held des Spiels, Commander Shepard, anders als sonst allein unterwegs. Im Auftrag von Admiral Hackett (bekannt aus dem ersten **Mass Effect**) infiltriert er eine Basis der außerirdischen Batarianer, um eine menschliche Wissenschaftlerin zu befreien. Diese soll über Informationen verfügen, die auf eine Invasion der Reaper hindeuten – der bösen Maschinenwesen, die in **Mass Effect 3** zum Großangriff auf das bekannte Universum blasen. Der Gefangenenausbruch gestaltet sich allerdings eintönig: Mit der Knarre im Anschlag rennen Sie durch triste Korridore und strecken dutzende Gegner nieder. Anders als im Hauptspiel schränkt Sie das Spiel zudem in Ihren Entscheidungen ein: Nur zu Beginn stoßen Sie auf eine optionale (spielerisch bedeutungslose) Schleichpassage, ansonsten besteht das Spielerlebnis aus Dauerfeuer. Aufgrund der Abwesenheit von Shepards in **Mass Effect 2** so redseligen Begleitern gibt es auch keine mitreißenden Dialoge, die Abwechslung zu den Gefechten versprechen würden. Zudem enthält **Die Ankunft** weder neue Waffen noch Ausrüstungsgegenstände für Ihren Charakter. Die Geschichte regt kaum zum Mitfiebern an – lediglich eine moralisch schwer wiegende Entscheidung am Ende des DLC lässt den Spieler angesichts ihrer Tragweite schlucken. Die daraus folgenden Konsequenzen sollen laut Bioware auch Auswirkungen auf die Ereignisse in **Mass Effect 3** haben, wenn Sie Ihren Spielstand des Vorgängers importieren. Unabhängig davon ist **Die Ankunft** jedoch wegen seiner spielerischen Armut nicht zu empfehlen. Das Add-on kostet 560 Bioware-Punkte, also rund fünf Euro. Sparen Sie sich diesen Betrag und erwerben Sie stattdessen lieber den sehr guten DLC **Versteck des Shadow Broker**, der die Geschichte um Liara T'Soni aus Teil eins der Reihe auflöst.



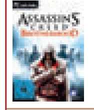
**ANSPRUCHSLOS** | Charakterentwicklung und Dialoge sind in **Die Ankunft** nur Beiwerk, stattdessen erwartet Sie hauptsächlich simples Dauergeballer.



**GEFANGEN** | Die gesuchte Wissenschaftlerin besitzt Informationen über die bevorstehende Invasion der Reaper – ihre Befreiung hat daher Priorität.

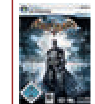
## Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



### Assassin's Creed: Brotherhood
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
In Teil drei der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |



### Batman: Arkham Asylum
**Getestet in Ausgabe: 11/09**
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Eidos |
| Wertung: | 90 |



### Dead Space 2
**Getestet in Ausgabe: 03/11**
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



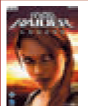
### Grand Theft Auto 4
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Rockstar Games |
| Wertung: | 92 |



### Max Payne 2
**Getestet in Ausgabe: 12/03**
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | 90 |

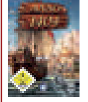


### Tomb Raider: Legend
**Getestet in Ausgabe: 05/06**
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Eidos |
| Wertung: | 86 |

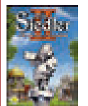
## Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



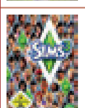
### Anno 1404
**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbau-Strategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |



### Die Siedler 2: Die nächste Generation
**Getestet in Ausgabe: 10/06**
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbau-Strategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 82 |



### Die Sims 3
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Lebenssimulation |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



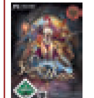
### Der Herr der Ringe Online
**Getestet in Ausgabe: 07/07**
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



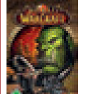
### Rift
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
Bewährte MMORPG-Inhalte statt große Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Trion Worlds |
| Wertung: | 88 |



### Runes of Magic
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
**Runes of Magic** ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Frogster |
| Wertung: | 80 |



### World of Warcraft
**Getestet in Ausgabe: 02/05**
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Blizzard |
| Wertung: | 94 |

## Peter empfiehlt





### Lego Indiana Jones
**Getestet in Ausgabe: 08/2008**

Derzeit steht mit **The Clone Wars** der dritte Teil von **Lego Star Wars** in den Verkaufsregalen (Test auf Seite 90) – doch die **Lego**-Serie hat mehr als nur Laserschwerter und Raumschiffe zu bieten. Mein Favorit ist bis heute **Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer**. In der Rolle des auf der Leinwand von Harrison Ford gespielten Raubeins Indiana Jones folgen Sie der Handlung der drei ersten Kinofilme. Der in Zwischensequenzen zum Einsatz kommende Slapstick-Humor ist dabei ebenso allgegenwärtig wie die oft cleveren Rätsel. Statt hauptsächlich gegen Gegnermassen wie in **The Clone Wars** zu kämpfen, haben Sie es hier häufiger mit Sprungpassagen und Kopfnüssen zu tun. Die wenigen Macken des Spiels sind die gleichen, die in allen **Lego**-Adaptionen meine Nerven strapazieren: Die Kamera will manchmal nicht so wie der Spieler und wer die Filmvorlage nicht kennt, der versteht die mit Pointen gespickte Handlung kaum. Der tolle Humor, die vielen versteckten Extras und die perfekt eingefangene Filmatmosphäre machen solche Kleinigkeiten aber schnell wieder vergessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Lucasarts |
| Wertung: | 80 |

## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



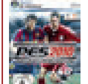
### Fußball Manager 11
**Getestet in Ausgabe: 11/10**
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Manager-Simulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



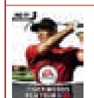
### NBA 2K11
**Getestet in Ausgabe: --**
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | -- |



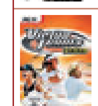
### Pro Evolution Soccer 2010
**Getestet in Ausgabe: 12/09**
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Konami |
| Wertung: | 89 |



### Tiger Woods PGA Tour 08
**Getestet in Ausgabe: --**
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | -- |

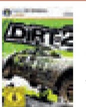


### Virtua Tennis 2009
**Getestet in Ausgabe: --**
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Sega |
| Wertung: | -- |

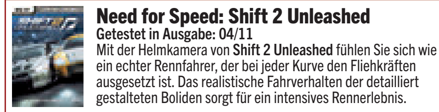
## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



### Colin McRae: Dirt 2
**Getestet in Ausgabe: 13/09**
Statt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Codemasters |
| Wertung: | 87 |



### Need for Speed: Shift 2 Unleashed
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

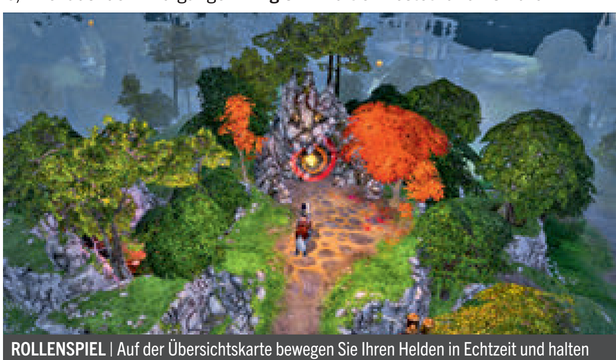
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |

### Race Driver: Grid
**Getestet in Ausgabe: 07/08**
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |

## King's Bounty Gold Edition

Bereits Mitte Februar hat der deutsche Publisher dtp mit der **Gold Edition** das perfekte Paket für **King's Bounty**-Neueinsteiger geschnürt. Die Packung enthält das hervorragende **Armored Princess** sowie dessen Add-on **Crossworlds**. In **Armored Princess** schlüpfen Sie in die Haut der wehrhaften Prinzessin Amelie, die sich in der fremden Welt Teana auf die Suche nach einem mächtigen Helden begibt. Der soll als Einziger in der Lage sein, den Dämonen Baal zu bezwingen. Dabei schart Amelie, wie aus dem Vorgänger **King's Bounty: The Legend** bekannt, eine schlagkräftige Armee aus Soldaten und mystischen Wesen um sich und bezwingt etliche Gegner in taktischen Rundengefechten. Durch errungene Siege gewinnt die Heldin an Erfahrung, erlangt mächtige Gegenstände für ihr Inventar und lernt neue Zaubersprüche. Die Erweiterung **Crossworlds** ergänzt das Spiel um hübschere Optik und zwei Mini-Kampagnen. Außerdem ist ein Editor enthalten, mit dem engagierte Fans eigene Szenarien erstellen. Die **Gold Edition** kostet rund 25 Euro.



**ROLLENSPIEL** | Auf der Übersichtskarte bewegen Sie Ihren Helden in Echtzeit und halten Ausschau nach gegnerischen Truppen sowie Truhen mit Gegenständen.



**TAKTIKSPIEL** | Die in Hexfelder aufgeteilten Schlachtfelder sind der Schauplatz für die kniffligen Rundengefechte, in denen Sie Ihre Einheiten kommandieren.

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



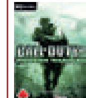
### Battlefield 2
**Getestet in Ausgabe: 08/05**
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 91 |



### Battlefield: Bad Company 2
**Getestet in Ausgabe: 04/10**
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



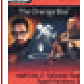
### Call of Duty 4: Modern Warfare
**Getestet in Ausgabe: 01/08**
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Activision |
| Wertung: | 92 |



### Left 4 Dead 2
**Getestet in Ausgabe: 01/10**
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Koop-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



### Team Fortress 2
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 84 |

## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



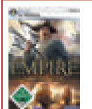
### Civilization 5
**Getestet in Ausgabe: 10/10**
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Runden-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | 88 |



### Company of Heroes
**Getestet in Ausgabe: 11/06**
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | THQ |
| Wertung: | 90 |



### Empire: Total War
**Getestet in Ausgabe: 05/09**
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Sega |
| Wertung: | 90 |



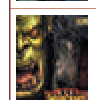
### Ruse
**Getestet in Ausgabe: 09/10**
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 88 (Mehrspieler) |



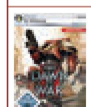
### Starcraft 2: Wings of Liberty
**Getestet in Ausgabe: 09/10**
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 90/92 (Mehrspieler) |



### Warcraft 3: Reign of Chaos
**Getestet in Ausgabe: 08/02**
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 92 |



### Warhammer 40.000: Dawn of War 2
**Getestet in Ausgabe: 04/09**
**Dawn of War 2** ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | THQ |
| Wertung: | 91 |

## Viktor empfiehlt

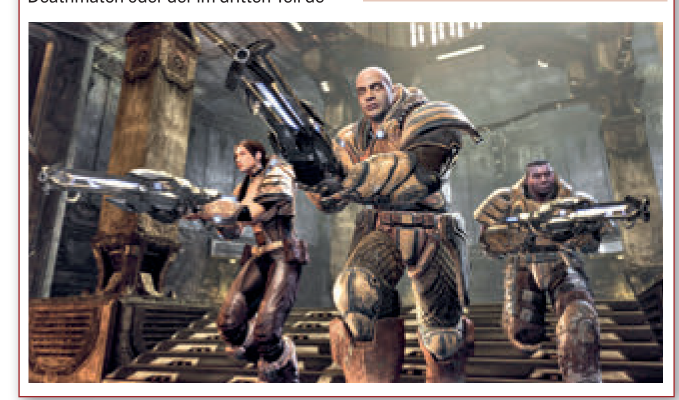




### Unreal Tournament 3
**Getestet in Ausgabe: 01/2008**

Wenn es um schnelle, rabiate und unkomplizierte Multiplayer-Action geht, zählt **Unreal Tournament 3** immer noch zu den besten Optionen – wahrscheinlich ist es sogar die erste Wahl schlechthin. **UT 3** verbindet das einzigartige Spielgefühl der Reihe mit sinnvollen Neuerungen wie den außerirdischen Necris-Vehikeln oder dem nützlichen Hoverboard, das eine schnelle Fortbewegung auf den großen Fahrzeugarenen gewährleistet. Egal ob klassisches Deathmatch oder der im dritten Teil debütierende Kriegsführungsmodus, hier erwartet Sie wohlbewährte Shooter-Action satt. Auch grafisch muss sich **UT 3** nicht vor aktuellen Genre-Vertretern verstecken. Da dürfte es niemanden wundern, dass die Unreal-3-Engine in gefühlt jedem dritten Action-Titel der letzten Jahre zum Einsatz kam und immer noch fleißig lizenziert wird. Obwohl die Community natürlich nicht mehr ganz so groß wie zu Beginn ist, bieten zahlreiche Mods zusätzlichen Spielspaß für Fans des Oldschool-Shooters. Und das für günstige 10 Euro!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Midway |
| Wertung: | 91 |






Bilder: MEV-Bildarchiv

# Mit Sicherheit spielen?

**Von:** Robert Horn

Log-in-Daten und Passwörter werden immer öfter Beute von Hackern. Was kann man dagegen tun?

Wer online spielt, der braucht einen Benutzernamen und ein Passwort, das ist so. Die Gefahren, die damit verbunden sind, werden immer größer, Account-Diebstähle zählen mittlerweile zum Alltag bei vielen großen Online-Spielen. Wir wollen dem Problem auf den Grund gehen: Welche Folgen hat so ein Diebstahl? Wie wird den Opfern geholfen? Und wie kann ich mich besser schützen? Ein Erfahrungsbericht:

## DAS UNGLÜCK

Am Abend eines ganz normalen Wochentages, vor einigen Jahren: Ich loggte mich, einem langjährigen und mittlerweile zum Glück beerdigten Ritual folgend, in mein einstiges Suchtmittel **World of Warcraft** ein. Zumindest versuchte ich es, denn mein Passwort stimmte nicht. „Habe ich mich wohl vertippt", dachte ich mir und probierte es so lange, bis sicher war, dass es nicht an meinen krampfigen Fingern liegt. Mein Passwort, das muss ich zugeben, bestand nicht aus einem gesunden Mix aus Zahlen und Buchstaben, sondern ähnelte stark der berühmten Aktenkofferkombination aus **Space Balls**: 1, 2, 3, 4, 5. Gedanken über Sicherheit hatte ich mir bis zu diesem Zeitpunkt nicht gemacht. Ich ging also auf die Support-Seite und ließ sicherheitshalber mein Passwort zurücksetzen, loggte mich danach erfolgreich ein. Sorge wurde zur Gewissheit, mein Charakter stand nackt in der Gegend herum. „Du wurdest gehackt", begrüßten mich sofort meine Gildenkollegen. Ihr Ton war genervt, denn mein Druide war ranghohes Gildenmitglied und hatte Zugriff auf die Schätze der Gemeinschaft. Und die waren zusammen mit sämtlichen Wertgegenständen aller meiner Charaktere verschwunden. Vier Jahre Arbeit, vernichtet von einem einzigen Trottel, der sich dadurch bereichert. Ich stand vor einer langen Woche an Wiederbeschaffungsarbeit, was durch einen massiven Vertrauensverlust meiner Online-Mistreiter sicher nicht besser wurde …

## DAS PROBLEM

So wie mir geht es täglich vielen Spielern. Betroffen von Account-Diebstählen sind nicht nur die einschlägigen Online-Rollenspiele, sondern nahezu alle Anwendungen, die ein Passwort benötigen. In den letzten Jahren ist es gang und gäbe geworden, als Online-Spieler Nutzerkonten anzulegen. Nahezu jedes Spiel verlangt nun Namen und Passwort, um Daten online zu speichern. Wer im Internet mit Freunden zocken will, kommt um so etwas meist nicht mehr drum herum. Die Sicherheit der ange-



**SOLDATEN-KLAU** | Wenn der **Battlefield Bad Company 2**-Account gehackt wurde, dauert es lange, entsprechenden Ersatz zu bekommen. Der hochgespielte Soldat ist meist futsch. Ärgerlich!



**HELDEN-SCHUTZ** | Das Online-Rollenspiel **Rift** schützt seine Spieler mittlerweile mit einem von Blizzard abgeguckten Authenticator, der allerdings bisher nur für Smartphones zur Verfügung steht.

legten Daten bleibt in vielen Fällen zweifelhaft. Wie sicher das System ist, kann man als Spieler nicht einsehen. Oft kommt es sogar zu unvorhergesehenen Fehlern seitens der Hersteller, als Beispiel sei das vor Kurzem veröffentlichte MMORPG **Rift** genannt: Seit dem Start beschwerten sich massenweise Spieler, dass ihre Accounts gehackt wurden, obwohl sie nach eigener Aussage komplexe Log-in-Passwörter verwendeten. Hersteller Trion war sich keiner Schuld bewusst, bis ein amerikanischer Computerexperte, dessen **Rift**-Account ebenfalls geknackt wurde, einen Bug im Authentifizierungsprogramm der Server feststellte und Trion darüber informierte. Inzwischen ist der Fehler behoben. Accounts werden aber auch weiterhin geklaut, die Ursachen dafür sind vielfältig und nicht immer sind die Hersteller schuld.

## DIE FALLEN

Leider – und das muss man ganz klar hervorheben – haben viele Diebe dank der Gutgläubigkeit der Opfer noch immer leichtes Spiel. Phishing, also der Versuch, an die Daten Fremder zu gelangen, gehört zu den beliebtesten Methoden der Täter. Die Vorgehensweise ist simpel. Man verschickt eine E-Mail, in denen der Empfänger dazu aufgefordert wird, aus einem fadenscheinigen Grund seine Accountdaten zu übersenden. Die Mails sehen dabei teilweise erstaunlich authentisch aus, leiten oft sogar auf Seiten, die den Originalen perfekt nachempfunden sind. Gibt man dort seine Daten ein, ist der Account Sekunden später futsch.

Bei Steam nutzen Betrüger gehackte Accounts, um so Freunde des Opfers persönlich anzuschreiben. Sie laden dazu ein, ein cooles Spiel auszuprobieren oder auf ein Posting im offiziellen Forum zu antworten. Natürlich muss man auch hier (auf täuschend echten, aber gefälschten Seiten) seine Log-in-Daten eingeben. Gerade in Steam ist der Schaden teilweise beachtlich, immerhin lagern hier gekaufte Spiele von enormem Wert. Auch war es lange Zeit recht mühsam, seinen Account für Steam wiederherstellen zu lassen, der Kontakt mit dem Steam-Support zog sich mühsam über Wochen hin. Inzwischen hat Valve die Support-Abteilung aufgestockt und sogar einige deutsche Mitarbeiter eingestellt.

Wirklich gemein wird es, wenn Hacker Programme benutzen, um an die gewünschten Daten zu kommen. Sogenannte Keylogger etwa protokollieren mit, welche Tastaturanschläge das Opfer tätigt, und schicken diese an den Hacker zurück. Wer nicht aufpasst, fängt sich schnell dieses fiese kleine Stückchen Software ein, etwa wenn ein vermeintlicher Kumpel dazu einlädt, mal diesen oder jenen „coolen Aimbot" herunterzuladen und zu installieren. Auch per Mail werden die Dinger gerne verschickt. Hier sind übrigens nicht nur Spielerdaten in Gefahr, sondern ebenso das eigene Online-Bankkonto, das E-Mail-Postfach und ein ganzer Haufen anderer persönlicher Daten. Wenn die eigene Anti-Viren-Software den Schädling dann nicht identifizieren kann, hilft meist nur noch ein komplettes Neuaufsetzen des gesamten Systems, ein ärgerlicher und zeitraubender Prozess. Noch krasser ist die Gefahr bei der Benutzung von öffentlichen Computern, zum Beispiel in Internetcafés. Wer hier unbedacht persönliche Daten eingibt, geht ein hohes Sicherheitsrisiko ein – und sei es nur, weil viele Programme die Daten intern speichern und somit leicht ausgelesen werden können.

Ein weiteres, aus Unachtsamkeit entstehendes Sicherheitsrisiko ist das Teilen von Accounts mit Freunden und Bekannten. Gerade in **World of Warcraft** war dieses „Sharing" lange Zeit beliebt, um Charaktere in Schichten auf Maximalstufe zu spielen oder begehrte PvP-Ausrüstung zu ergattern. Das Teilen eines Accounts ist zwar seitens Blizzard offiziell verboten, gestört hat das jedoch meist niemanden. Trotzdem bleibt das Risiko, so einen geliebten Charakter zu verlieren, beträchtlich.

## NEUER SCHUTZ FÜR STEAM

**Die Online-Plattform Steam wächst und wächst. Die Notwendigkeit eines guten Schutzes ebenso:**

Valve hat nach einigen Anlaufschwierigkeiten mit Steam einen echten Hit gelandet. Auf der Plattform können Sie Titel kaufen, direkt herunterladen und spielen. Auch hier braucht man einen Account, der bisher nur mit Nutzernamen und Passwort gesichert war. Diebe hatten es teilweise leicht, diese Daten auszuspionieren und für sich zu nutzen. Mitunter entstand so bei vielen Spielern ein nicht unerheblicher finanzieller Schaden.

**Steam Guard** soll das nun ändern. Mit dieser zusätzlichen Sicherheitsbarriere, die an dieser Stelle allen Steam-Nutzern empfohlen sei, schützen Sie Ihren Account durch Verifizierung einer E-Mail-Adresse. Steam registriert nun, von welchem Standort Sie sich einloggen und kontaktiert Sie, falls ein Fremdzugriff passiert. Sie können aber trotzdem noch auf mehreren Maschinen spielen, müssen diese jedoch freigeben. Valve ist von dem neuen System so überzeugt, dass Firmenchef Gabe Newell unlängst seine Steam-Daten im Internet veröffentlichte, um Steam Guard so auf die Probe zu stellen. Wollen Sie es einmal versuchen? Bitte schön:

**Name:** gaben@valvesoftware.com,
**Passwort:** „MoolyFTW".




**WERTVOLLE WARE** | Wer viele Spiele in seinem Steam-Konto besitzt, sollte mit seinen Log-in-Daten besonders sensibel umgehen.

## SCHUTZ FÜR ONLINE-ROLLENSPIELE

**MMORPGs sind von Account-Diebstählen am häufigsten betroffen:**

In **World of Warcraft** gehört der Klau von Nutzerdaten zum traurigen Alltag. Dabei ist guter Schutz mittlerweile kinderleicht. Blizzard verkauft schon seit geraumer Zeit den Authenticator. Das ist ein kleines Gerät für die Hosentasche. Sie müssen es nur mit Ihrem Account synchronisieren und bekommen so bei jedem Log-in eine zufallsgenerierte, ständig wechselnde Nummernfolge, die perfekte Sicherheit bietet. Der Authenticator gilt dabei nicht nur für **WoW**, sondern schützt Ihren gesamten Battle.net-Account. Der Nachteil: Das Ding kostet im Blizzard-Shop knappe zehn Euro. Wer ein Smartphone besitzt, greift deshalb zur kostenlosen App für iPhone und Android-Handys.
**Auch Rift hat dieses System** aufgegriffen und bietet seit Kurzem kostenfrei ein Programm für Mobiltelefone, allerdings bisher nur für Android-Telefone. Eine Hardware-Ausgabe wie bei Blizzard existiert nicht.




**Einfacher geht's nicht:** Ist der Authenticator mit Ihrem Account verbunden, müssen Sie neben den normalen Daten (Nutzername und Passwort) nur noch den frisch generierten Code von Ihrem Handy eingeben, um sorgenfrei spielen zu können. So sind Sie vor bösartigen Übergriffen bestens geschützt.

### DIE GRÜNDE DER TÄTER

Warum machen Menschen so etwas? Nun, die Gründe sind meist simpel: Gelegenheit macht nun mal Diebe, Schadenfreude und Gier sind nicht zu unterschätzende Komponenten. In vielen Fällen geht es darum, einem ungeliebten Mitbürger eins auszuwischen, ihn ordentlich in die Pfanne zu hauen. Da nervt der Streber in der Schule und man bekommt mit, wie er von seinem **WoW**-Helden schwärmt. Oder der blöde Kerl von gegenüber hat die Freundin angegraben, dem zahle ich es heim!

Viele Hacker sehen Account-Diebstahl aber auch einfach nur als ihre Spielwiese, benutzen finanziell oft wertlose Accounts (etwa bei **Battlefield Bad Company 2** oder **Counter-Strike** über Steam), um ihre Cheat-Software auszuprobieren und so nicht den eigenen Account zu gefährden. Anarchie ist Trumpf, warum nicht auf Kosten der Dummen ein wenig Spaß haben? Es gibt auch Berichte, in denen von geklauten **WoW**-Accounts die Rede ist, die zum sogenannten China-Farming missbraucht werden. Hierbei werden Programme benutzt, um den Charakter automatisch Tag und Nacht Monster umzuhauen und die Beute einsacken zu lassen. Nicht selten werden gestohlene Accounts aber auch zum Verkauf angeboten. Ein Steam-Konto mit mehreren Dutzend Spielen ist durchaus einen Batzen Geld wert. Zum Glück schreiten hier meist Hersteller und Betreiber der Verkaufsplattform rigoros ein, denn ein Verkauf der Daten ist verboten.

In Online-Rollenspielen wie **Rift**, **Aion**, **Der Herr der Ringe Online** oder **World of Warcraft** hat ein Klau der Daten vor allem finanzielle Hintergründe. Jahrelange Spieler häufen nicht selten ein Vermögen an Gold und wertvollen Gegenständen an, wer in großen Gilden unterwegs ist, verfügt noch dazu über die virtuellen Güter von mehreren Hundert Spielern. Fällt so ein Account in die Hände von Betrügern, ist der Ablauf immer gleich. Sämtliche Charaktere werden ausgezogen, die wertvolle Kleidung verkauft, ebenso wie alle Wertgegenstände aus der Bank und dem Gildenschließfach. Das so ergaunerte Gold wird dann auf einen anderen Charakter verschickt. Da virtuelles Gold in vielen Spielen inzwischen auch zu echtem Geld gemacht werden kann, bietet sich hier die Möglichkeit zur persönlichen Bereicherung. Die Opfer haben meist das Nachsehen, auch wenn ihre verloren gegangenen Waren schnell ersetzt werden. Der Täter ist bis dahin schon über alle Berge.

### DIE SCHÄDEN DER OPFER

Geprellten bleibt meist nur ein Scherbenhaufen und eine große Menge Ärger. Finanzielle Schäden sind zum Glück selten, kommen aber vor. Etwa wenn ein Steam-Account mit den gesamten Spielen unrettbar verloren ist – ein Vorfall, der gerade in den Anfangszeiten des Systems dank unzureichendem Support seitens Valve nicht selten vorkam. Spieler berichten hier teilweise über krasse Summen bis zu 800 Euro – je nachdem, wie aktiv über Steam gekauft wurde. Dieser Umstand unterstützt noch heute das tief gehende Misstrauen vieler Spieler gegenüber Steam. Die eige-

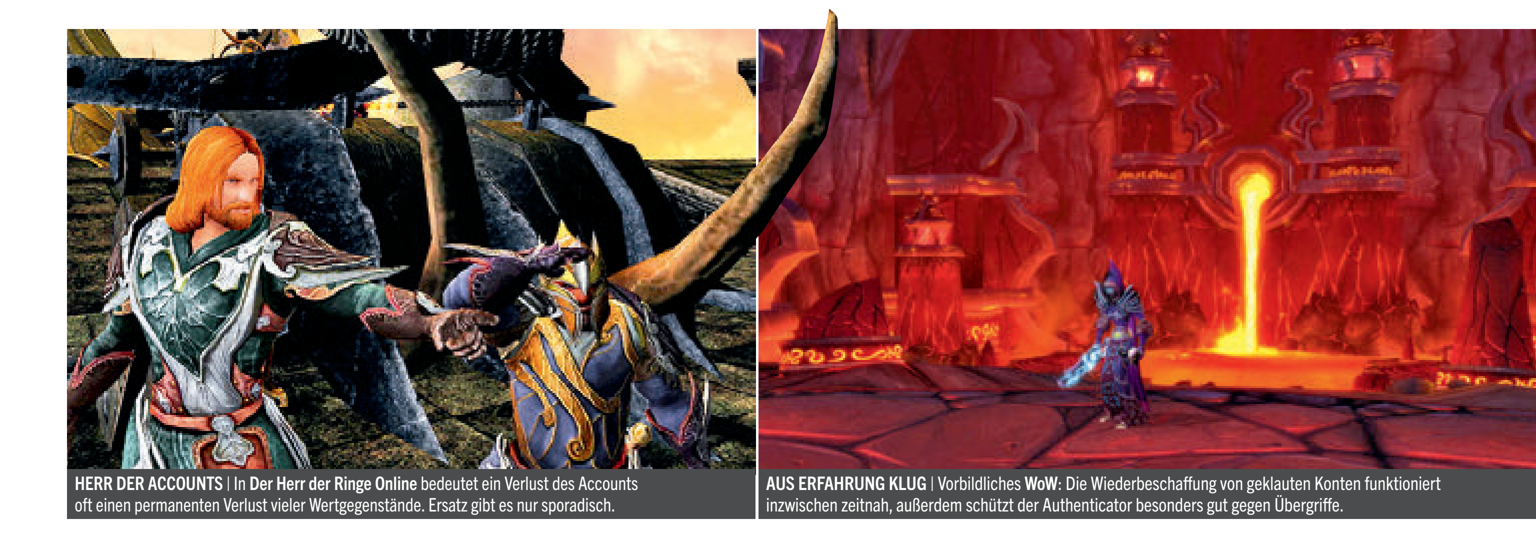
## DIE GROSSE PC-GAMES-UMFRAGE

**Wir fragten unsere User auf pcgames.de nach ihren eigenen Erfahrungen mit Account-Diebstählen:**

**Wurde Ihr Account schon mal gehackt?**
- Ja: 38%
- Nein: 37%
- Ich kenne jemanden, dem das passiert ist: 25%

**Wie lange hat es gedauert, den Account wiederherzustellen?**
- Einen Tag: 37%
- Länger als eine Woche: 22%
- Zwei Tage: 16%
- Drei Tage: 14%
- Eine Woche: 11%

**Hat der Vorfall Ihr Online-Verhalten geändert?**
- Ja, ich achte mehr auf Sicherheit: 61%
- Nein, das war nur ein Einzelfall: 33%
- Ich habe ganz damit aufgehört, das ist mir zu unsicher: 6%



**HERR DER ACCOUNTS** | In **Der Herr der Ringe Online** bedeutet ein Verlust des Accounts oft einen permanenten Verlust vieler Wertgegenstände. Ersatz gibt es nur sporadisch.

**AUS ERFAHRUNG KLUG** | Vorbildliches **WoW**: Die Wiederbeschaffung von geklauten Konten funktioniert inzwischen zeitnah, außerdem schützt der Authenticator besonders gut gegen Übergriffe.

nen, teuer erkauften Titel scheinen online einfach nicht sicher genug. In der Tat sollte diese Entwicklung mit Sorge beobachtet werden: Account-Daten sind und bleiben ein unkalkulierbares Sicherheitsrisiko, gegen das sich kein Hersteller hundertprozentig absichern kann. Denn die Schwachstelle hier ist meist nicht die Software, sondern der User an sich.

Auch wenn die Schäden meist nicht auf den Geldbeutel drücken, sind sie dennoch für viele Betroffene ein Schock. Die Erfahrungen unserer Leser, eigens abgefragt in einer Umfrage (siehe unten), decken dabei einen riesigen Bereich an Erfahrungen ab. Vielen wurde schnell und unkompliziert geholfen, andere mussten sich wochenlang mit sperrigen Support-Mitarbeitern herumärgern. Steam etwa verlangt zur Wiederherstellung der verloren gegangenen Spiele entsprechende Kaufbelege, was zu einer komplizierten Angelegenheit werden kann. Online-Rollenspiele dagegen arten meist nur in eine zähe Wiederherstellungsorgie aus. Bis man seinen Charakter wieder komplett eingekleidet und ausgerüstet hat, vergehen meist Tage und nicht immer kann alles gerettet werden. Ein Ruf- und Vertrauensverlust bei in Mitleidenschaft gezogenen Spielerkollegen sorgt zudem für monatelangen Nachhall. Dennoch gilt: In den meisten Fällen ist es Mitarbeitern der entsprechenden Hersteller möglich, sämtliche Schäden rückgängig zu machen – den Ärger hat man trotzdem.

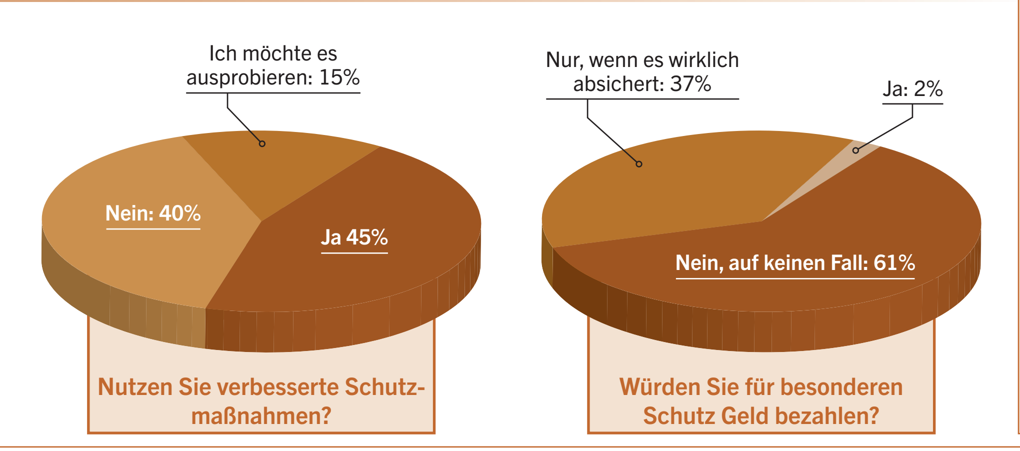
## WAS DIE HERSTELLER TUN

Jeder Entwickler hat sein eigenes Rezept, um dem ständigen Problem des Account-Klaus entgegenzuwirken. Verhindert werden kann der Diebstahl oft nicht, dazu ist die schwächste Komponente des Systems, die menschliche, einfach zu ausgeprägt. Zu Beginn des Account-Zeitalters, Anfang des neuen Jahrtausends, waren Hersteller auf derartige Probleme nicht eingestellt und viele Spieler blieben auf ihrem Schaden sitzen. Inzwischen zählt entsprechender Support, meist mit einer Vielzahl von Mitarbeitern rund um die Uhr, zum festen Bestandteil jedes Entwicklers. Valve zum Beispiel unterhält ein Team aus internationalen Mitarbeitern, um möglichst viele Sprachen abzudecken und so den Kunden in ihrer eigenen Sprache helfen zu können. Eine gute Sache, nur reicht das inzwischen lange nicht mehr. Deshalb ist Valve ebenso wie einige andere Hersteller mit ähnlichen Problemen dazu übergegangen, den Schutz mit weiteren virtuellen Mauern zu erhöhen.

Valve schaltete vor Kurzem Steam Guard live, ein Programm, das mithilfe einer von Ihnen beglaubigten E-Mail-Adresse die Account-Sicherheit garantieren soll. So müssen Sie jeden Rechner, auf dem Sie Steam benutzen, über Ihre Adresse freigeben lassen. Wird von einem fremden Ort auf Ihr Steam-Konto zugegriffen, kontaktiert Sie Steam Guard und blockiert den fremden Versuch. Auch MMO-König Blizzard half verunsicherten Spielern 2008 mit einem Stückchen Hardware namens Authenticator, der beim Login eine spezielle Zahlenkombination liefert. Mit diesem kostenpflichtigen Ding waren Account-Diebstähle so gut wie ausgeschlossen. Inzwischen gibt es diese Sicherung auch als praktische Mobiltelefonvariante, andere Online-Rollenspiel-Entwickler haben mit entsprechenden Produkten nachgezogen. Dennoch gibt es immer noch Spiele, die nicht über zusätzlichen Schutz verfügen und damit ganz auf die Umsicht der Spieler vertrauen. Seit der **Herr der Ringe Online** kostenlos wurde, stiegen dort auch die Meldungen über geklaute Passwörter und nackte Helden. Bis vor Kurzem reagierte der Hersteller kaum oder ungenügend, stellte nur Teile der verlorenen Ausrüstung wieder her. Inzwischen soll ein Programm helfen, geklaute Ausrüstung unkompliziert wiederherzustellen.

## WIE SIE SICH SCHÜTZEN

Im Grunde ist es wirklich einfach, sich vor Account-Klau zu schützen.




**Zusätzlich wollten wir von unseren Umfrageteilnehmern wissen: Wie groß war der entstandene Schaden bei Ihnen? Ein Auszug:**

- „Der damalige Steam-Account hatte einen Wert von 200 Euro."
- „Sämtliches Gold und Inventar war weg. Dazu die richtig guten Materialien aus der Gildenbank."
- „Alle Items auf allen zehn Chars wurden samt Equipment und Gold gelöscht. Vier Jahre Spielzeit mit einem Schlag weg!"
- „Tendiert gegen null. Es handelte sich um einen Steam-Account, der aber per E-Mail-Verifizierung (Steam Safe Guard) diebstahlsicher war."
- „Nachdem mein Account gehackt wurde, bin ich bei **Modern Warfare 2** permanent gebannt worden."
- „Alle gekauften Spiele, welche bei EA/Bioware registriert werden müssen, sind jetzt nutzlos. EA-Support in diesem Punkt unter aller Sau!"

PC Games – Wissen, was gespielt wird

## DAS IST UNSEREN ONLINE-USERN PASSIERT:

**Wir haben einige Erfahrungsberichte unserer User von pcgames.de für Sie zusammengefasst:**

**TICRON:** Mir wurde mein Steam-Account ebenfalls vor fünf Jahren oder so entwendet, der Auslöser war in diesem Fall aber ein Keylogger, der meinen E-Mail-Account gehackt hat und dadurch Zugang zu meinem Steam hatte. [ … ] Ich habe dann meinen CS1.6-Key fotografiert und dem Support geschickt, die haben dann meinen Account auf eine neue E-Mail-Adresse verschoben. Das finde ich richtig korrekt von Steam.

**LADEJAR:** Also am 21.10.2010 wurde mein EA-Account gehackt und am 01.01.2011 mein Steam-Account. Ich habe sehr unterschiedliche Erfahrungen gemacht. Bei Steam war es kein Problem, diesen wieder zu erhalten, und ich bin von dem neuen Guard-Tool bei Steam positiv überrascht und wähne bei Steam jetzt meinen Account und meine Spiele sicher. Das Gegenteil ist leider bei meinen zwei EA-Accounts der Fall. Es gab seitens EA nur schlaue Ratschläge und dass man selber schuld ist [ … ] Also waren Spielkarten und über 14.000 Battleforgepunkte weg. Da man nicht gegen die Ignoranz von EA ankam, gab ich mich geschlagen und musste leider meinen Verlust akzeptieren.

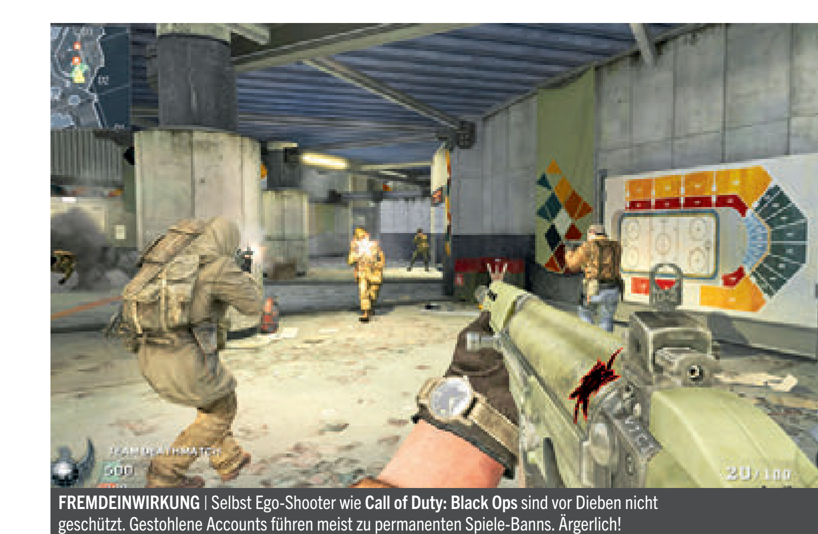
**DANMAGE:** Mein **WoW**-Account wurde auch gehackt. Zum Glück war mein Account damals inaktiv. Da hatte sich der Hacker umsonst bemüht. Die E-Mail-Adresse als Battle-Net-Log-in finde ich auch ziemlich unsicher. Da ist der Authenticator eigentlich schon Pflicht.

**STOCKDUCK:** Ich wurde einmal Opfer von Phising bei Steam. Ein „Freund" im Steam, dessen Account gehackt wurde, hat mich angeschrieben, dass er im Steam-Forum einen Post auf einer meiner Fragen hinterlassen hat. Blöd war, dass ich wirklich einen Thread gestartet hatte [ … ].Nun ja, auf eine gefakte Steamseite geleitet und meine Account-Daten eingegeben. Auf einmal war ich dann aus Steam ausgeloggt und dann war mir natürlich klar, was passiert ist.

**GAMMELBUDE:** Bin bisher nie „Opfer" von so etwas geworden. Dürfte aber auch daran liegen, dass ich immer sichere und andere Passwörter benutze und nicht jeden Link anklicke, den mir jemand im ICQ schickt. Die meisten „Hacks" sind ja immer noch Benutzerfehler. Ein Steam-Konto hackt man nicht mal einfach so.

In erster Linie gilt: Vertrauen Sie niemandem. Geben Sie niemals Daten freiwillig heraus, auch nicht an Freunde. Misstrauen Sie grundsätzlich offiziell aussehenden Mails, die Ihnen Accountsperren androhen oder zusätzliche Spielzeit versprechen. Klicken Sie nicht blindlings auf unsichere Links! Denn nicht immer muss ein Virus auf Ihr System gelangen, um Schaden anzurichten, es reicht oft auch der Klick auf eine verseuchte Webseite und Ihr Privates ist passé.

Auch wenn es einleuchtend klingt, halten sich viele immer noch nicht dran: Denken Sie sich fies komplizierte Passwörter aus, nutzen Sie niemals das gleiche für unterschiedliche Spiele! Je mehr Zahlen- und Buchstabenkombinationen Ihr Passwort hat, desto besser. Das übliche „Hallo123" findet sich leider noch allzu häufig. Besorgen Sie sich außerdem einen potenten Virenscanner, der bei der Abwehr von ungewünschten Eindringlingen hilft. Eine Hardware-Firewall im Router sollte ebenfalls Pflicht sein. Bietet der Hersteller kostenlose Zusatzsicherheit (eben das erwähnte Steam Guard und der Authenticator), dann nutzen Sie sie. Die Einrichtung von Steam Guard etwa erfordert nur wenige Klicks und erhöht die Sicherheit enorm. Das Wichtigste im Kampf gegen verloren gegangene Accounts bleibt aber der gesunde Menschenverstand. Bleiben Sie wachsam, informieren Sie sich im Internet über Verdächtiges und sorgen Sie für Schutz! Dann bleibt Ihnen das Ärgernis von verschwundenen Klamotten, Spielgold oder ganzen Spielen hoffentlich erspart.


**FREMDEINWIRKUNG** | Selbst Ego-Shooter wie **Call of Duty: Black Ops** sind vor Dieben nicht geschützt. Gestohlene Accounts führen meist zu permanenten Spiele-Banns. Ärgerlich!

### WAS KOMMT AUF UNS ZU?

Auch wenn die Zahl der „richtigen" Angriffe über Trojaner und Keylogger angeblich zurückgeht, bleiben uns Phishing-Versuche auch in Zukunft sicher nicht erspart. Gerade vor der Veröffentlichung von heiß erwarteten Online-Spielen steigt die Zahl der inzwischen sehr professionell gefälschten Mails. Diese locken dann mit Beta-Zugängen oder exklusiven Spielstunden auf täuschend echt aussehende Seiten. Mit **Star Wars: The Old Republic**, **Guild Wars 2** oder auch **Diablo 3** in den Startlöchern warten lohnende Ziele für Passwort-Piraten. Trotzdem rüstet auch die Industrie weiter auf. Denn wer besser schützt, spart später Kosten bei der langwierigen Aufklärung des Vorfalls und eventueller Wiederherstellung. Account-Diebstahl, nicht nur in Spielen, wird uns in Zeiten boomender sozialer Netzwerke und einer steigenden Zahl von Online-Titeln und -Spielern auch in Zukunft nicht erspart bleiben. Also, schützen wir uns! ❑

## BETROFFENE REDAKTEURE BERICHTEN



### Juri Anger
Redakteur beim Rollenspielmagazin Buffed

**Was wurde gehackt?**
Auf mir unbekannte Weise wurde Ende letzten Jahres mein **WoW**-Account gehackt. Als ich mich nicht einloggen konnte, war eigentlich sofort klar, dass etwas nicht stimmt.
**Wie groß war der Schaden?**
Die Jungs bei Blizzard konnten sämtliche Charaktere und Gegenstände wiederherstellen. Außer dass ich eine Woche lang nicht an meinen Account rankonnte und anschließend circa 500 wiederhergestellte Gegenstände aus dem Ingame-Postkasten holen musste, entstanden keine längerfristigen Schäden.
**Schützt du deine Accounts jetzt besonders?**
Nach der Aktion habe ich mir vorgenommen, meinen Authenticator nie wieder auszuschalten.



### Wolfgang Fischer
Leitender Redakteur

**Was wurde gehackt?**
Mein **World of Warcraft**-Account mit allen zehn Charakteren.
**Wie groß war der Schaden?**
Alle Gegenstände, inklusive einer komplett vollgestopften Bank mit Hunderten von Gegenständen waren weg. Und natürlich mein ganzes Gold. Ein ganzer Haufen also!
**Wie schnell wurde geholfen?**
Unheimlich schnell: Der Hack fand an einem Samstagmorgen gegen 8 Uhr statt, am selben Tag um 17 Uhr war alles wieder da.
**Schützt du deine Accounts jetzt besonders?**
Seitdem benutze ich den Authenticator und habe logischerweise keine Probleme mehr.



### Oliver Haake
Redakteur beim Rollenspielmagazin Buffed

**Was wurde gehackt?**
Im Sommer 2008 hat man zur Zeit von **The Burning Crusade** meinen **WoW**-Account gehackt.
**Wie groß war der Schaden?**
Der Hacker hatte alle Items, die man verkaufen konnte, versilbert. Die Kohle war selbstverständlich auch weg.
**Wie schnell wurde geholfen?**
Obwohl ich als Redakteur einen direkten Draht zu Blizzard habe, dauerte es mehrere Wochen, bis sie den Ursprungszustand wiederhergestellt hatten.
**Schützt du deine Accounts jetzt besonders?**
Ich habe mir kurz darauf einen Authenticator zugelegt und das Passwort geändert.




präsentiert:

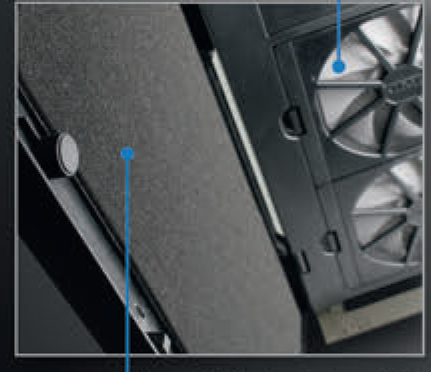
NZXT.

# H2 Classic
## Silent Chassis



effiziente Belüftung

externes HDD-Dock







bestmögliche Geräuschdämmung

Hot-Swap-Montage der Frontlüfter

USB 3.0

*www.caseking.de/h2*

1994 1995 2002

# 20 Jahre Blizzard: Die Warcraft-Reihe

**Von:** Peter Bathge/Felix Schütz

Grunzer, Todesritter und jede Menge Fantasy-Kitsch – wir beleuchten Blizzards wichtigste Strategiereihe.

Blizzard ohne **Warcraft**? Das ist einfach nicht vorstellbar. Es war dieses eine Spiel, mit der die Erfolgsgeschichte der Kalifornier begann. 1994 ging's los: Nachdem Blizzard mehrere Projekte für Konsolen gestemmt hatte, veröffentlichte das junge Studio mit **Warcraft: Orcs and Humans** seinen ersten Echtzeit-Strategietitel – exklusiv für PC. Zur damaligen Zeit war das ein nur schwach besetztes, von vielen Spielern verschmähtes Genre. Trotzdem verkaufte sich das Spiel überraschend gut und gewann zahlreiche Preise in der Fachpresse. Was aber noch niemand ahnen konnte: Blizzard legte damals gleich den Grundstein für eine weitere, extrem populäre Strategiereihe. **Starcraft** sollte die **Warcraft**-Spielmechanik nahezu unverändert übernehmen.

**Nur einmal scheiterte Blizzard** mit einem **Warcraft**-Projekt: Das von vielen Spielern herbeigesehnte **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** wurde nach langer Entwicklungszeit im Jahr 1998 sang- und klanglos eingestellt. Blizzard erklärte, das Spiel habe die eigenen hohen Qualitätsansprüche nicht erfüllt. Es dauerte dann vier Jahre, bis Blizzard 2002 mit **Warcraft 3: Reign of Chaos** ins Fantasiereich Azeroth zurückkehrte. Spätestens da war es kein Geheimnis mehr, dass die Entwickler große Pläne für die Marke **Warcraft** hatten: Mit dem dritten Teil schuf Blizzard nämlich das Fundament für den Genre-Ableger **World of Warcraft**, der sich zu dieser Zeit bereits voll in Entwicklung befand. Völker, Länder, Geschichten und Helden – die Entwickler polsterten ihr **Warcraft**-Universum nun großzügig mit Inhalten aus. Gleichzeitig begann Blizzard damit, verschiedenste Buchautoren anzuheuern. Aus dieser Zusammenarbeit entstanden mehr als ein Dutzend Romane, alle verfasst unter der strengen Aufsicht und Kontrolle von Blizzard. Wenig überraschend: Auch ein **Warcraft**-Film ist seit Jahren angekündigt, auf der Blizzcon 2009 gab man bekannt, Sam Raimi (**Spider-Man**) würde den Regieposten übernehmen. Die Story des Films wird derzeit von Blizzards langjährigem Kreativdirektor Chris Metzen verfasst, der Streifen soll frühestens 2013 in die Kinos kommen. Ein **Warcraft 4** ist derzeit allerdings eher unwahrscheinlich – Blizzards Strategieexperten sind noch voll und ganz mit der Entwicklung der **Starcraft 2**-Trilogie beschäftigt.

**Bis heute ist Warcraft eine feste Größe** auf dem PC, der dritte Teil der Reihe wird selbst neun Jahre nach seinem Release in der E-Sport-Szene gespielt und erfreut sich auch dank toller Mods großer Beliebtheit. Noch einflussreicher ist aber **World of Warcraft**, ein Online-Rollenspiel, das seit 2004 den Markt unangefochten dominiert. Diesen Meilenstein, der Blizzard bis heute Milliardengewinne garantiert, hätte es ohne **Warcraft** nie gegeben. ❑






**INNOVATIV** | Manche Mission führte unter Tage und verzichtete auf den Basisbau – damals ein Novum.

**BAUAMT** | Gebäude errichteten Sie ausschließlich an vorher verlegten Straßen – das gab es nur in Teil eins.

# Warcraft: Orcs & Humans

**Erschienen:**
November 1994 (US-Termin)

Warum der Spieler ihm denn ständig mit dem Mauszeiger in die Rippen stupse, will der pixelige Ork mit dem grünen Teint wissen. Vielleicht liegt es gerade daran, dass die Krieger im ersten **Warcraft** bei andauernder Klick-Belästigung solche lustigen Sprüche zum Besten gaben – und das ist nur eine der vielen Traditionen, die **Orcs & Humans** begründete.

**Das Königreich Azeroth** wird angegriffen: Fremdartige Kreaturen, sogenannte Orks, haben ihre Welt Draenor durch einen Dimensionsriss verlassen und legen die Städte der Menschen in Schutt und Asche. Den Raubzügen der blutrünstigen Horde ein Ende zu bereiten oder als Ork-Heerführer den Menschenkönig zu besiegen, das war Ihre Aufgabe in den beiden Kampagnen von Blizzards erster reiner PC-Produktion, dem bis dahin größten Verkaufserfolg der Firma.

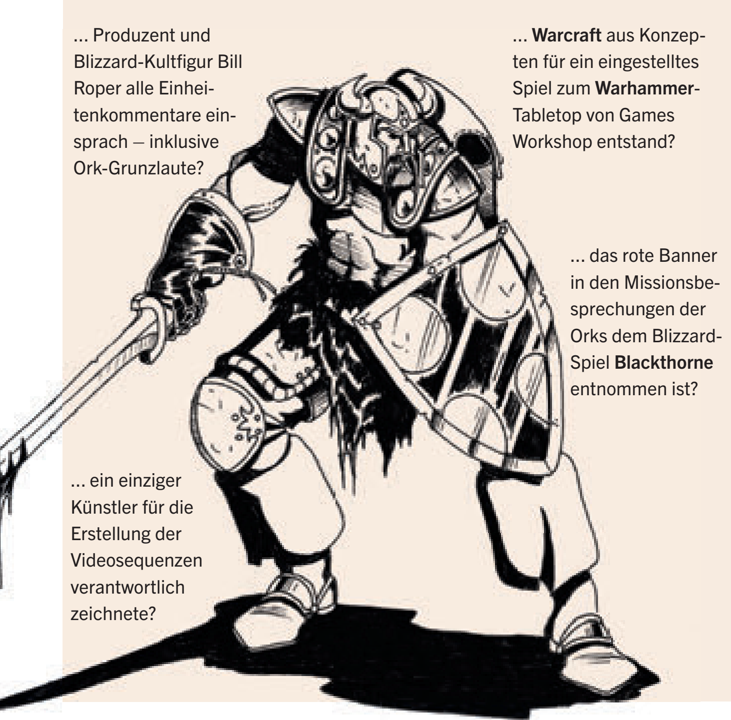
Zwei Jahre zuvor hatte **Dune 2** das Genre der Echtzeit-Strategie begründet. **Warcraft** ergänzte das Spielprinzip um neue Ideen: In Ihrer Basis sammelten Arbeiter zwei Rohstoffe statt wie bisher einen (Holz sowie Gold). Praktisch: Bei gedrückter „Strg"-Taste zogen Sie einen komfortablen Mausrahmen auf, der bis zu vier Einheiten gleichzeitig selektierte. Außerdem wechselte Blizzard die üblichen „Vernichte alle Feinde"-Missionen mit Aufträgen ab, in denen ein begrenztes Truppenkontingent zur Verfügung stand oder die unterhalb der Erde in Höhlen stattfanden. Dazu kam ein Figurendesign, das später als „typisch Blizzard" in die Annalen eingehen sollte: eine überspitzte Darstellung mit knalligen Farben und liebevollen Details.

**Doch nicht alles** im Lande Azeroth war eitel Sonnenschein. Die für die Handlung ersonnene Fantasy-Welt wirkt im Rückblick schablonenartig, Menschen und Orks fielen in ein simples Gut-Böse-Schema – das ist weit entfernt von der in den Nachfolgern so komplexen Erzählung. Dennoch legte das Spiel den Grundstein für spätere Ereignisse: Der Zauberer Medivh etwa hatte in **Warcraft 3** einen Auftritt als Held – hier hingegen ist er noch der Bösewicht, der mit einem Dimensionsportal den Weg für die Orks bereitet. Und so warfen mit **Warcraft: Orcs & Humans** große Ereignisse ihre Schatten voraus. Es war der Auftakt zu einer der bekanntesten Spieleserien aller Zeiten – und einer der traditionsreichsten. ❑

## WUSSTEN SIE SCHON, DASS ...

... Produzent und Blizzard-Kultfigur Bill Roper alle Einheitenkommentare einsprach – inklusive Ork-Grunzlaute?

... **Warcraft** aus Konzepten für ein eingestelltes Spiel zum **Warhammer**-Tabletop von Games Workshop entstand?



... das rote Banner in den Missionsbesprechungen der Orks dem Blizzard-Spiel **Blackthorne** entnommen ist?

... ein einziger Künstler für die Erstellung der Videosequenzen verantwortlich zeichnete?



**ERSTER VERSUCH** | Ganze drei Zwischensequenzen bot das Spiel, allesamt spärlich animiert.

## LÄUFT DAS AUCH HEUTE NOCH?

Das erste **Warcraft** ist heute eine Rarität. Für den Start benötigen Sie das Programm Dosbox (www.dosbox.com). Damit funktioniert **Orcs & Humans** auch auf modernen Systemen mit Windows 7 anstandslos – eventuell ist es nötig, die Spielgeschwindigkeit mit den Tastenkombinationen „Strg + F11" (langsamer) und „Strg + F12" (schneller) anzupassen.


**KNALLBUNT** | Prallten die Armeen von Orks und Menschen aufeinander, verlor man in dem Getümmel schnell die Übersicht.


**CUTSCENE** | Die Videosequenzen waren zwar technisch zeitgemäß und stimmungsvoll, doch anders als in **Warcraft 3** trieben sie die Story nicht voran.

# Warcraft 2: Tides of Darkness

**Erschienen:**
9. Dezember 1995 (US-Termin)

Für den Nachfolger **Warcraft 2: Tides of Darkness** galt die Devise vieler Fortsetzungen: Schöner, größer, umfangreicher musste es sein, mit mehr Story, mehr Einheiten und mehr Videos. Angesporнt von dem Erfolg von **Warcraft** begann Blizzard umgehend mit den Arbeiten am zweiten Teil, der zunächst den Titel **Warcraft 2: Blood Seas** tragen sollte. Das Spiel erschien im Dezember 1995 und begeisterte Fans wie Kritiker. Auffälligste Neuerung: Die Grafik erstrahlte in damals prächtiger SVGA-Auflösung: 640 x 480 Bildpunkte in 256 Farben erlaubten detailverliebte Einheiten- und Gebäudegrafiken, die dem Konkurrenten **Command & Conquer** überlegen waren. Das Spiel bot auch vorgerenderte Videosequenzen, die jedoch nur wenig mit der Story des Spiels zu tun hatten und nicht an die Qualität der **C&C**-Filmchen herankamen.

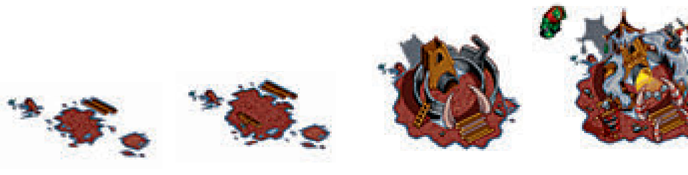
**Die Spielmechanik hatte Blizzard kaum verändert:** Noch immer errichtete man zu Beginn einer Partie ein Haupthaus, bildete darin Arbeiter aus, die Rohstoffe sammelten, um so weitere Gebäude und Einheiten zu finanzieren. Neu waren Lufteinheiten wie der Greifenreiter sowie Marineeinheiten wie der orkische Kampfpott. Damit diese Truppen voll zur Geltung kommen, bastelte Blizzard größere Karten als im Vorgänger, die mit Flüssen und Gebirgen neue Spielflächen boten. Außerdem kam Öl als dritte Ressource hinzu, das für Schiffe und Einheiten-Upgrades nötig war. Eisenerz, ein vierter Rohstoff, war noch in Alpha-Versionen des Spiels enthalten, wurde für das Endprodukt aber wieder entfernt – Blizzard erklärte, es hätte den Spielablauf zu kompliziert gemacht. Das Mineral wurde aus Steinen geschlagen, war also ähnlich großzügig auf den Karten verteilt wie Holz.

Das Balancing des Spiels war kurios: Orks und Menschen unterschieden sich nur optisch, die Statuswerte der Einheiten waren hingegen identisch – ein Allianz-Soldat besaß beispielsweise die gleichen Eigenschaften wie ein Ork-Grunzer. Einzig Magieeinheiten verwendeten verschiedene Zauber. Die Entwickler hatten es sich mit dem Balancing also leicht gemacht – erst **Starcraft** (1998) bot grundverschiedene, perfekt ausbalancierte Völker.

**Von der epischen Geschichte**, die **Warcraft 3** später auszeichnen sollte, war in **Warcraft 2** noch nichts zu erahnen: Missionen wurden mit vorgelesenen Texten eingeleitet, in den Einsätzen selbst gab es überhaupt keine Form von Story-Präsentation. Das schreckte die Fans jedoch nicht ab: **Warcraft 2** war ein solcher Erfolg, dass sich Blizzard erstmals dazu entschloss, ein Add-on produzieren zu lassen. Die Entwicklung übernahm das amerikanische Team Cyberlore Studios. Das Ergebnis **Warcraft 2: Beyond the Dark Portal** erschien fünf Monate nach dem Release des Hauptspiels, bot aber außer einem neuen Setting und einem hohen Schwierigkeitsgrad keine nennenswerten Neuerungen. Viel wichtiger war der innovative Karteneditor, der schon dem Hauptspiel **Tides of Darkness** beilag und mit dem sich eigene Missionen basteln ließen – damit legte Blizzard einen Grundstein für die Erfolge von **Starcraft** und **Warcraft 3**, die bis heute enorm von ihren Editoren profitieren.

Mit **Warcraft 2: The Dark Saga** erschien im August 1997 auch eine der wenigen Konsolenumsetzungen (Sony Playstation, Sega Saturn) eines Blizzard-PC-Spiels. ❑


**ZUGÄNGLICH** | **Warcraft 2** war das erste Blizzard-Spiel, das einen durchdachten Editor mitlieferte.


**BAUSTUFEN** | Ein Peon errichtet ein Haupthaus – solch liebevoll gepixelte Details bleiben unvergessen.

## LÄUFT DAS AUCH HEUTE NOCH?

**Warcraft 2** ist auch heutzutage als onlinefähige Battle.net-Edition erhältlich. Auf unseren Windows-7-Testrechnern hatten wir mit Grafikfehlern während der Videosequenzen zu kämpfen, unter Windows XP lief das Spiel hingegen problemlos. Weitere Patches für das Spiel sind jedoch nicht zu erwarten, **Warcraft 2** wird nur noch von sehr wenigen treuen Fans gespielt.

**1. HELDENÜBERSICHT**
Links oben zeigte das Spiel die derzeit aktiven Helden an. Mittels der Symbole wählten Sie schnell Ihre Heroen an. Sollte eine der Figuren im Kampf fallen, tauchte sie an einem Altar in der Basis wieder auf – den mussten Sie allerdings vorher erst bauen. Dafür behielten die Kämpfer bei ihrer Wiederbelebung alle Erfahrungspunkte und Gegenstände.

**2. KLEINE TRUPPS**
Maximal zwölf Kämpfer ließen sich zu einer Gruppe zusammenschließen. Gemeinsam mit dem Einheitenlimit sorgte das für kleinere Gefechte, in denen es auf den geschickten Einsatz der Fähigkeiten jeder Truppe ankam. Zu Beginn der Entwicklung war sogar geplant, dass sich solche Einheitenverbände lediglich mit einem Helden in ihren Reihen bewegen sollten. Blizzard verwarf diesen Plan jedoch zugunsten einer traditionelleren Echtzeit-Strategie-Spielweise.




**RPG-ELEMENTE** | Die Helden und ihre Fähigkeiten waren wichtige Neuerungen, die sich zu Genre-Standards mauserten.

**3. DAS INVENTAR**
Im Kampf besiegte Gegner ließen Gegenstände fallen. Manche Objekte verliehen permanente Boni auf Charakterwerte, andere wie Manatränke und Spruchrollen der Heilung frischten einmalig Lebens- und Energiebalken auf.

**4. LEVELAUFSTIEG**
Im Kampf gewannen Ihre Recken an Erfahrung. Mit jeder neuen Stufe durften Sie dem Helden eine neue Fähigkeit beibringen oder eine bereits erlernte verbessern – das motivierte und machte die Figuren noch stärker.

**5. SPEZIALFÄHIGKEITEN**
Der taktisch geschickte Einsatz der diversen magischen Tricks und Spezialschläge der Helden entschied häufig über den Sieg. Ork-Boss Thrall etwa grillte Feinde mit einem Kettenblitz und beschwor nebenbei Wölfe.




# Warcraft 3: Reign of Chaos

**Erschienen:**
3. Juli 2002 (US-Termin)

Wenn ein PC-Games-Redakteur für die Berichterstattung über ein Spiel eine neue Genrebezeichnung erfinden muss, dann ist das ein sicheres Zeichen dafür, dass es sich bei dem vorgestellten Projekt um etwas Besonderes handelt. **Warcraft 3**, das wir Anfang 2000 unbeholfen als erstes „Echtzeit-Rollen-Strategiespiel" vorstellten, gehört zweifellos in diese Kategorie. Auch wenn der bekannte Kassenschlager eigentlich ganz anders hätte aussehen sollen.

**Im Blizzard-Hauptquartier** bekamen wir ein **Warcraft 3** zu sehen, dessen Kamera näher am Boden hing als in anderen Strategiespielen. Im Rampenlicht standen die neuen Helden: Nur diese mächtigen Kämpfer sollten in der Lage sein, Einheiten über das Schlachtfeld zu dirigieren, statt Massenschlachten würde es kleine Scharmützel mit wenigen Truppen geben. Den Basisbau wollte Blizzard größtenteils abschaffen; lediglich in wenigen Missionen sollten Sie eigene Gebäude errichten dürfen.

**Wie schon bei Starcraft und Diablo** krempelte Blizzard dieses Spieldesign vor der Veröffentlichung um und setzte auf eine klassischere Missionsstruktur. Viele der alten Rollenspiel-Elemente blieben jedoch erhalten (siehe oberes Bild). Mindestens ebenso wichtig wie dieser Schritt in Richtung RPG-Genre war eine technische Weiterentwicklung: Bei **Warcraft 3** setzte Blizzard erstmals in der Firmengeschichte auf eine 3D-Engine. Dabei gelang es den Kaliforniern, den kessen Comicstil des Vorgängers in die neue Polygon-Optik zu übertragen. Er sollte später in überarbeiteter Form seine Vollendung finden: in **World of Warcraft**.

**Auch die Geschichte** bereitete (in Verbindung mit dem Add-on **The Frozen Throne**) den Weg für das Online-Rollenspiel. Die zahlreichen neuen Örtlichkeiten, Charaktere und Handlungsstränge waren von vornherein darauf ausgelegt, später in der MMORPG-Welt wieder aufgegriffen zu werden. Vier Kampagnen bot **Reign of Chaos**, erstmals steuerten Sie neben Menschen und Orks auch Untote und Nachtelfen. Mit etlichen Zwischensequenzen in Spielgrafik sowie beeindruckenden Rendervideos trieb Blizzard die Geschichte um die Invasion der Brennenden Legion voran. Im Zentrum der Erzählung stand der Menschenprinz Arthas, der im Verlauf der Kampagne dem Einfluss des Lichkönigs erlag und schließlich mit diesem verschmolz – bis die Spieler der **WoW**-Erweiterung **Wrath of the Lich King** ihn Ende 2008 besiegten. Es war das Ende einer langen, Millionen Spieler begeisternden Geschichte. Einer Geschichte, die 1994 mit **Warcraft: Orcs & Humans** begann. ❑

## LÄUFT DAS AUCH HEUTE NOCH?

Blizzard veröffentlicht weiterhin Patches zu **Warcraft 3**, das jüngste Update erschien Anfang April. Kein Wunder, denn das Spiel ist ein populärer Zeitvertreib im Battle.net und gilt im E-Sport als feste Größe. **Warcraft 3** läuft auch unter Windows 7 anstandslos, allerdings wird die Anzeige auf Breitbildschirmen gestreckt. Stellen Sie daher am Monitor die Ausgabeform auf „Original".

## EINFLUSSREICHE MODS

**Dank eines mächtigen Editors bastelten Spieler etliche Karten und Mods für Warcraft 3, von denen zwei sogar Vollpreisspiele inspirierten.**

Bei der Tower-Defense-Spielart errichten Sie Türme, um die in Wellen angreifenden Feinde aufzuhalten, bevor diese ein im Zentrum der Karte gelegenes Ziel erreichen. Zahlreiche Entwickler bedienten sich der Idee, es entstand ein neues Genre mit kommerziellen Vertretern wie **Plants vs. Zombies**.

In **Defense of the Ancients** (**DotA**) steuern Sie dagegen einen einzelnen Helden und versuchen, begleitet von KI-Verbündeten (Creeps), das Hauptgebäude des Gegners zu vernichten. Im Lauf der Partie sammelt der Held Erfahrung, lernt neue Fähigkeiten und erwirbt hilfreiche Gegenstände. Es fanden sich zahlreiche Nachahmer, von **League of Legends** bis **Demigod**. Mittlerweile entsteht sogar bei den **Half-Life 2**-Machern von Valve das offizielle **Defense of the Ancients 2**.



**ROLLENSPIEL-MOD** | **DotA** stellt die Helden noch mehr in den Vordergrund als das Hauptspiel.


**ANFÜHRER** | Im Verlauf der Story weckt Thrall die Orks aus ihrer Lethargie und schwingt sich zum neuen Kriegshäuptling auf.


**AUFWENDIG** | Für die meisten von Thralls Aktionen zeichneten die Grafiker individuelle Bewegungen.

# Warcraft Adventures

**Erschienen:**
Das Spiel wurde nie veröffentlicht.

Neben **Starcraft: Ghost** ist **Warcraft Adventures** das einzige Blizzard-Spiel, das zwar offiziell angekündigt wurde, aber niemals Marktreife erlangte. Ein Rückschlag vor allem für das schöne Adventure-Genre – von dem hat sich Blizzard nach dem gescheiterten Projekt nämlich vollständig abgewandt.

**Warcraft Adventures: Lord of the Clans** wurde im März 1997 angekündigt. Das klassische Point&Click-Abenteuer sollte die Geschichte des jungen Ork Thrall erzählen. Anfangs ein Sklave in menschlicher Gefangenschaft, reift Thrall im Laufe der Handlung zum Anführer der orkischen Clans heran und entpuppt sich als eine der wichtigsten Figuren des **Warcraft**-Universums. Die Handlung bildet zugleich die Vorgeschichte zu **Warcraft 3**, in dem Thrall eine zentrale Rolle einnimmt.

Inhaltlich setzt das Spiel auf eine traditionelle Mischung aus mal ernsten, mal humorvollen Dialogen und Kombinationsrätseln. Die Steuerung hat sich Blizzard beim großen Vorbild **Monkey Island** abgeschaut, Inventar und Verben-Interface erinnern stark an den Lucas-Arts-Klassiker. Die handgezeichnete 2D-Grafik allerdings wirkt weniger schön als im Guybrush-Abenteuer, manche Hintergründe lassen Liebe zum Detail vermissen und einige Hotspots sind nur schwer auszumachen.

**Mit der Umsetzung** des klassischen Adventures wurde das russische Studio Animation Magic betraut, Blizzard lieferte Story, Rätseldesigns und Hintergrundgrafiken. Nach ein paar Monaten zeigte sich aber, dass die Entwicklung nicht nach Plan verlief, der Releasetermin wurde verschoben. Nach über einem Jahr Entwicklungszeit erkannte Blizzard, dass große Teile des Spiels komplett neu gestaltet werden müssten, um den eigenen Qualitätsansprüchen zu genügen. Man zog die Notbremse: **Warcraft Adventures**, für das ein Großteil der Grafiken und Tonaufnahmen bereits abgeschlossen war, wurde im Mai 1998 offiziell eingestellt. Binnen Stunden bildete sich eine Online-Petition von Fans, die das Projekt retten wollten. Blizzard bat die enttäuschten Spieler mit einem offenen Brief um Verständnis.

Wer das Spiel heute in Aktion erleben möchte, wird auf Youtube fündig: Dort sind lange Videos zu sehen, die ungeschnittenes Gameplay aus einer Alpha-Version zeigen. ❑



**VERRÜCKT** | Thrall bricht in eine Gnomenanlage ein – Blizzard beweist in solchen Szenen Sinn für Humor. Achten Sie mal auf die fliegenden Schweine im Hintergrund!

## TIPP: DIE BUCH-UMSETZUNG




Nachdem die Entwicklung von **Warcraft Adventures** eingestellt wurde, beschlossen die Entwickler, das Skript des Spiels als Buch zu veröffentlichen. Die bekannte Autorin Christie Golden übernahm die Umsetzung, das Ergebnis ist der Roman **Warcraft: Der Lord der Clans**. Der anspruchslose, aber unterhaltsame Schmöker ist mittlerweile auch als Audio-CD erhältlich und bietet einen lockeren Leseeinstieg in die Geschichte von **Warcraft 3**.

## UNSERE BLIZZARD-REIHE: WIE GEHT'S WEITER?




Nachdem wir in den beiden vergangenen Ausgaben die Firmengeschichte von Blizzard und ihre Erstlingswerke ausführlich beleuchtet haben, widmen wir uns in der Juli-Ausgabe 07/11 Blizzards größtem Erfolg: **World of Warcraft**, der unangefochtene Platzhirsch der Online-Rollenspiele. Von Millionen von Spielern geliebt (und von vermutlich ebenso vielen gehasst), ist das umstrittene Meisterwerk der wichtigste Titel von Blizzard Entertainment. Unser Special beleuchtet die Hintergründe: Was zeichnet **WoW** aus, warum funktioniert dieses Spiel, wo andere versagten? Welche Skandale brachte **WoW** hervor und warum widmete **Southpark** dem Spiel gleich eine eigene, bitterböse Episode? Das und noch vieles mehr in unserem großen Report.

**Unsere Blizzard-Specials im Ausblick:**

**Ausgabe 07/11: World of Warcraft** im Blickpunkt: Wie gelang Blizzard das bislang erfolgreichste aller MMOGs?

**Ausgabe 09/11:** Wir beleuchten die kultige **Starcraft**-Reihe. Außerdem dabei: Erinnerungen an **Starcraft: Ghost**

**Ausgabe 11/11:** Der **Diablo**-Report – so funktioniert Blizzards Klick-Orgie.

**Ausgabe 12/11:** Berichterstattung von Blizzards Hausmesse Blizzcon: neue Infos zu **WoW**, **Diablo 3** und **Starcraft 2**.




Vor 10 Jahren

# Juni 2001

**Von:** Patrick Schmid

Diese Themen bewegten die Spielewelt vor zehn Jahren.



TEST DES MONATS

## Tropico

Der Name **Tropico** dürfte heutzutage jedem Strategiespieler ein Begriff sein, erschien doch im letzten Jahr bereits der dritte Teil der komplexen Wirtschaftssimulation. Der Ursprung der Serie liegt im Jahr 2001, als der erste Teil erschien, damals noch von Pop-Top Software entwickelt. Zur Überraschung vieler wurde das Spiel zum Verkaufserfolg und auch unsere damaligen Tester Petra Maueröder und Rüdiger Steidle geizten nicht mit Lob und vergaben eine Wertung von satten 84 %.

**Trotzdem richteten** die beiden Redakteure auch warnende Worte an unsere Leser. So schrieb Petra Maueröder: „**Tropico** ist unglaublich komplex und die acht Einzelszenarios sind kniffliger als der aufrechte Gang nach einem Piña-Colada-Gelage an den Ufern der Domrep." Auch Rüdiger Steidle warnte vor dem hohen Schwierigkeitsgrad, schwärmte aber von den vielen spielerischen Optionen: „Auf **Tropico** ist alles möglich. Militärdiktaturen, Vorzeige-Demokratien, Industrie-Nationen, Bauernstaaten. Sie haben es in der Hand, aus einem Inselstaat ein Wirtschaftswunder zu machen oder sich mit einem Koffer voll Geld abzusetzen."

Und wenn Sie jetzt Lust auf **Tropico** bekommen haben, gedulden Sie sich noch ein paar Monate, im zweiten Quartal 2011 erscheint nämlich Teil 4! ❏




THEMA

## Käferplage!

Die Veröffentlichung von **Black & White** schlug im Jahr 2001 hohe Wellen. Zwar wurde das Spiel von den Kritikern recht positiv aufgenommen, viele Käufer klagten aber kurz nach der Veröffentlichung über Bugs und Spielabstürze. Deshalb ließ es sich die PC Games nicht nehmen, dem Chef der EA-Hotline, Frank Buchheim, in einem Interview auf den Zahn zu fühlen.

Der EA-Mitarbeiter sah den Hauptgrund für die zahlreichen Abstürze in der Inkompatibilität älterer Treiber zur von **Black & White** unterstützten DirectX-Version. Zum Thema Bugs hielt er sich jedoch bedeckt. Offenbar beschwerten sich viele Spieler über ein merkwürdiges Verhalten ihrer Kreatur, was für einen KI-Bug sprach. Buchheim glaubte jedoch nicht an einen Spielfehler und meinte stattdessen, dass jeder Spieler selbst für das Verhalten der Kreatur verantwortlich sei, da man diese im Spiel ja selbst erziehe. Außerdem erwähnte er, dass man sich bei der Hotline sogar bemühe, inhaltliche Fragen zum Spiel zu beantworten, obwohl man dort eigentlich nur für technische Probleme zuständig sei.

DIE TOP-TESTS

## Flugsimulation, Rollenspiel und Strategie. Einen Kessel Buntes, bitte!

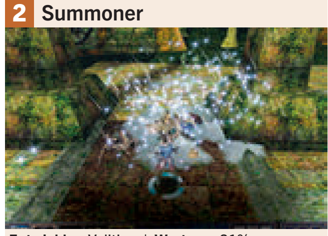
### 1 Eurofighter Typhoon



**Entwickler:** Rage Software | **Wertung:** 87%

Die von Rage Software entwickelte Flugsimulation konnte unsere Tester vor allem mit der spannenden und intensiven Kampagne überzeugen. Außerdem wurde die einsteigerfreundliche Steuerung mit dem Joystick gelobt.

### 2 Summoner



**Entwickler:** Volition | **Wertung:** 81%

Das Fantasy-Rollenspiel **Summoner** bot neben effektreichen Kämpfen samt taktischem Pausemodus auch teilweise ellenlange Textpassagen. Rollenspiel-Fans freuten sich, lesefaule Spieler sahen sich aber lieber nach Alternativen um.

### 3 Emperor: Die Schlacht um Dune



**Entwickler:** Westwood Studios | **Wertung:** 79%

**Emperor** war bereits der dritte **Dune**-Teil, der von den **C&C**-Machern Westwood entwickelt wurde. Leider konnte auch dieser trotz toller Grafik nicht vollends überzeugen, vor allem die schwache Gegner-KI wurde stark kritisiert.

### 4 Adventure Pinball



**Entwickler:** Digital Extremes | **Wertung:** 79%

Auch eine Flippersimulation schaffte es in die Top-Tests. **Adventure Pinball** gefiel aber gerade deshalb, weil es nicht versuchte, einen Tisch möglichst authentisch nachzubauen, sondern Fantasie-Tische mit zu erfüllenden Aufgaben bot.



REPORTAGE ZUM TOMB-RAIDER-FILM

## Larangelina Croft

Es gab tatsächlich eine Zeit vor „Brangelina". Damals füllte die gute Angelina Jolie die Zeitungen und Zeitschriften noch mit Nachrichten über ihr schauspielerisches Talent anstatt mit Paparazzi-Fotos von Brad Pitt und ihrer gemeinsamen Großfamilie. Auch die PC Games widmete sich vor zehn Jahren der hübschen Schauspielerin, denn im Juni 2001 kam der erste **Tomb Raider**-Film in unsere Kinos.

**Seinerzeit waren** Videospiel-Verfilmungen noch etwas Besonderes, weswegen die Vorfreude auf den Film bei Spielefans riesengroß war. Regie führte Simon West (**Con Air**, **Wehrlos**), der sich dank eines 100-Millionen-Dollar-Budgets auch richtig austoben durfte. In unserer Vorschau berichteten wir unseren interessierten Lesern von Drehorten, Stunts und Schauspielern und enthüllten sogar einige kleinere Storyfetzen.

Heute wissen wir, dass der Film letztendlich „nur" ein solider Actionstreifen war, der erhoffte Mega-Blockbuster blieb aus. Trotzdem freuen sich Lara-Fans im Jahr 2011 nicht nur auf ein neues Videospiel rund um die berühmte Archäologin, auch eine neue Verfilmung ist bereits in Planung. Diesmal allerdings ohne Frau Jolie, die hat schließlich mittlerweile eine Großfamilie zu versorgen … ❑




VORSCHAU

## Empire Earth

Das Cover-Thema der Juni-Ausgabe unserer PC Games war vor zehn Jahren der Strategie-Hit **Empire Earth**. In einer riesigen 12-Seiten-Vorschau analysierte die Redaktion den Titel und verglich den Strategie-Hammer von Entwickler Stainless Steel mit dem damaligen Genre-Primus **Age of Empires 2**.

**Besonders beeindruckt** waren unsere Redakteure von der Einheitenfülle. **Empire Earth** bot davon nämlich mehr als 300 verschiedene, was damals wie heute eine sehr beeindruckende Anzahl ist. Um die Entwicklung der Menschheit über insgesamt 14 (!) Epochen hinweg darzustellen, war diese beachtliche Zahl an Einheiten aber auch dringend nötig. Außerdem toll: Die Grafikengine erlaubte es dem Spieler, bei Schlachten komplett in das Kampfgetümmel hineinzuzoomen. Ein Feature, das man heute vor allem aus der **Total War**-Reihe kennt. Ein wenig Sorgen machten sich unsere Probespieler um das Balancing, das bei so vielen Einheiten natürlich eine Mammut-Aufgabe ist. Deshalb engagierten die Entwickler erfahrene **Starcraft**- und **Age of Empires**-Spieler, die ihnen mit Rat und Tat zur Seite standen. ❑

VORSCHAU

## Anno 1503

Was verbindet PC-Games-Leser und Strategiespieler aus dem Jahr 2001 mit denen aus 2011? Richtig, beide warten sehnsüchtig auf den nächsten **Anno**-Teil. Während dieser bei uns mit **Anno 2070** gerade angekündigt wurde und zur Überraschung aller Fans in der Zukunft spielen wird, gab es für unsere Leser der Juni-Ausgabe 2001 bereits eine ausführliche Vorschau inklusive Anspiel-Eindrücken zum zweiten Teil der Serie.

**Zwar waren es noch** fünf Monate hin bis zur geplanten Veröffentlichung von **Anno 1503** im November 2001, trotzdem durfte die PC-Games-Redaktion den Titel bereits ausführlich Probe spielen. Die Begeisterung über das Gesehene drückte unsere heutige Chefredakteurin damals folgendermaßen aus: „Den möchte ich sehen, der da freiwillig wieder aufhören kann: Hinter der Bilderbuchgrafik steckt mehr spielerische Tiefe als in **Patrizier 2** und **Siedler 4** zusammen." Besonders positiv hervorgehoben wurden außerdem die verbesserte Steuerung sowie die brandneue Grafik-Engine. Ein besonderes Schmankerl zum Spiel gab es auf der Heft-DVD: Neben ausführlichem Videomaterial bekamen die PC Games-Käufer dort auch ein Exklusiv-Video zu sehen, in dem ein bis dahin unbekanntes Volk präsentiert wurde. ❑

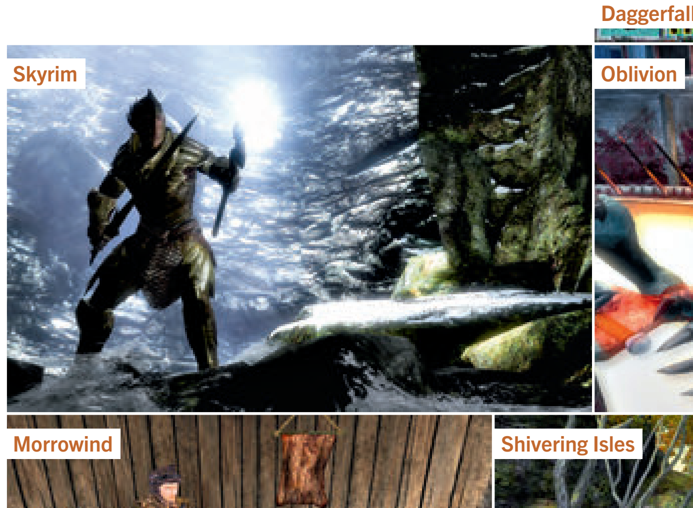


MEISTERWERKE

# The Elder Scrolls

**Von:** Christoph Schuster, Stefan Weiss

Hässliche Krümelgrafik, ellenlange Regelwerke und ein schwieriger Spieleinstieg – TES bewies, dass Rollenspiele so nicht sein müssen!







**SERIENTÄTER** | Riesige Spielwelten, fantastisches Design – die **The Elder Scrolls**-Reihe zählt bis heute zu den Meilensteinen im Rollenspiel-Genre.

Vom ersten Teil an war die Rollenspielserie **The Elder Scrolls** das Aushängeschild des amerikanischen Entwicklerstudios Bethesda Softworks. Zuvor hatte die 1986 gegründete Schmiede sich hauptsächlich durch Lizenztitel einen Namen gemacht und gehörte vor allem dank einiger **Terminator**-Versoftungen zu den technisch wegweisenden Unternehmen. Diesen Anspruch übertrug das Studio auch auf seine Rollenspiele, die **The Elder Scrolls**-Spiele boten seit dem Erstling **Arena** immer schicke 3D-Grafik auf der Höhe der Zeit.

Der reinste Größenwahn hielt aber mit dem Nachfolger **Daggerfall** Einzug. Die wohl bis heute größte voll simulierte Spielwelt beherbergte eine Dreiviertelmillion Nichtspielercharaktere in über 5.000 Siedlungen. Die Fläche der Spielwelt entsprach in etwa Großbritannien – mal zwei! Diese absurden Ausmaße erreichte das Team durch intelligente Rechenroutinen, die Levelabschnitte, Figuren und sogar Quests zu großen Teilen zufällig generierten. Noch Jahre danach gab es kein vergleichbares Entwicklungsprogramm! Allerdings war die Software fehleranfällig und schoss derart viele Böcke, dass Fans den Titel alsbald auf „Buggerfall" umtauften. Meisterwerk geht anders ...

**Nach zwei technisch wegweisenden**, spielerisch guten bis sehr guten und finanziell erfolgreichen Titeln wollte Bethesda mehr. Man versuchte sich an einem **Elder Scrolls**-Action-Rollenspiel und einem Action-Adventure, entwickelte sogar Spiele für unterwegs – ausgerechnet für Nokias Megaflop N-Gage.

Das Aus für die junge Reihe? Nein, stattdessen ging's zurück zu den Wurzeln. Statt Ablegern und Experimenten musste ein echter dritter Teil her! Als dieser 2002 erscheint, heimst er weltweit Topwertungen ein und befördert Bethesda mit einem Schlag in die Herzen der Rollenspielfans. **Morrowind** ist der Grund, warum Sie diese Zeilen hier lesen. Es ist schlicht ein Meisterwerk!

Die dritte Ausgabe der **Elder Scrolls** begeisterte die Spieler nicht wegen ihrer Handlung rund um den Auserwählten Nerevarine oder wegen der tollen Grafik. Stattdessen war es einfach faszinierend, die gewaltige Region Vvardenfell auf eigene Faust zu erkunden. Diese Freiheit hatte natürlich ihre Schattenseiten. Oftmals konnte der Held Figuren töten, die später eine wichtige Rolle gespielt hätten – und so die Geschichte in eine Sackgasse ohne Wendemöglichkeit manövrieren. Dafür war es der Kontinent der Dunkelelfen aber wenigstens wert, erkundet zu werden. Statt typischem Fantasy-Standard waren die Kultur, Wesen und Bauten in **Morrowind** viel exotischer und deshalb ungleich interessanter.

**Nach vier Jahren Wartezeit** und den beiden guten Add-ons **Tribunal** und **Bloodmoon** folgte schließlich die heiß ersehnte Fortsetzung: **Oblivion**. umso mehr Kreativität in die Quests. Die tatsächlichen Stars waren dabei die fünf Gilden. Mit eigenen Handlungssträngen und oftmals besonders kreativen Aufgaben gesegnet, waren diese vermeintlichen Nebenstränge sogar besser, als die Haupthandlung rund um die Oblivion-Tore zur Dämonenwelt. Obendrein bot das Reich Cyrodiil erneut fantastische Weiten zum freien Erkunden. Eben ein Meisterwerk – erneut! Neben dem Add-on **Shivering Isles** führte Bethesda außerdem mehrere Download-Häppchen ein – und

> „Wir bleiben dabei: **Oblivion** ist das beste Rollenspiel unserer Zeit."
>
> Felix Schütz im Nachtest der deustchen Version, PC Games 06/2006

Wie sollte Bethesda die immensen Erwartungen der Spielergemeinde befriedigen? Zum Beispiel mit einer erneut bombastischen Grafik und obendrein fortschrittlichen Physikberechnungen. Abgesehen davon bedauert zwar manch einer, dass **Oblivion** stilistisch wieder konservativer ausfiel und mehr in die damals populäre High-Fantasy eines **Herrn der Ringe** schlägt. Dafür floss aber machte so das Konzept der DLCs salonfähig.

**Nun werkelt Bethesda fleißig** an einem mehr als würdigen Nachfolger: **The Elder Scrolls 5: Skyrim.** Dabei ist schon jetzt klar: Die Industrie blickt erneut gespannt auf dieses seit Jahren wegweisende Studio – genau wie die Spieler, die auf ein neues Meisterwerk hoffen. ❑

## DIE CHARAKTERENTWICKLUNG

**Fähigkeitensystem und Charakterentwicklung zählen zu den entscheidenden Punkten eines Rollenspiels. Die Elder-Scrolls-Titel stellten sich dabei oft geschickt an.**

Seit **Arena** basieren die Kräfte der **Elder Scrolls**-Helden auf denselben acht Attributen: Stärke, Willenskraft, Intelligenz, Geschicklichkeit, Ausdauer, Schnelligkeit, Persönlichkeit und Glück. Deren Wert wirkt sich auf eine von Teil zu Teil unterschiedliche Auswahl und Menge an Fertigkeiten und Zauberschulen aus. Die Stufe dieser Skills steigern Sie wiederum durch Benutzung. Wer also fleißig mit dem Schwert herumfuchtelt, steigert die Fähigkeit Klingenwaffen. Nach einer bestimmten Anzahl an Skill-Erhöhungen stiegen Sie dann im Gesamtlevel auf und durften neue Punkte auf Ihre Attributswerte verteilen. Je nach Serienteil beeinflussten zudem die Wahl der Rasse, des Geschlechts, des Sternzeichens, der Klasse und der Gildenzugehörigkeit Ihre Charakterwerte oder verliehen Ihnen gewisse Boni.







### STEFAN ERINNERT SICH:



Mit den ersten beiden Teilen bin ich nicht so recht warm geworden. Vor allem die vielen Fehler in „Buggerfall", äääh **Daggerfall** ließen mich aufgeben. **Morrowind** dagegen habe ich über Jahre hinweg gespielt – dank der vielen coolen Mods. **Oblivion** löste dann Teil 3 auf meiner Festplatte ab. Doof, dass die PC-Version anfangs so ein furchtbar fehlerhaftes Interface aufwies. Auch hier half die großartige Mod-Community mit entsprechenden Verbesserungen nach. Das Add-on **Shivering Isles** zählt zu meinen absoluten Lieblingsspielen, vor allem die Hauptcharaktere und die bizarre Stadt Neu Sheoth mit ihren zwei unterschiedlichen Erscheinungen (Gut/Böse) faszinierten mich. Neue Mods sorgen dafür, dass ich **Oblivion** nach wie vor immer wieder mal anfasse.

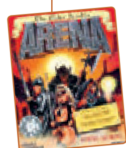
### CHRISTOPH ERINNERT SICH:



Es dauerte relativ lange und bedurfte vor allem der ersten beiden **Gothic**-Titel als Katalysator, um meine Begeisterung für diese Art Rollenspiel zu entfachen. Als ich es dann aber endlich nachholte, verzauberte mich **Morrowind** mit seiner Exotik und Freiheit (dank Bugs und Plotstoppern zugleich Segen und Fluch). Anschließend nahm meine Vorfreude auf **Oblivion** beinahe fanatische Ausmaße an. Ich schwänzte am Release-Tag die Schule, sparte Monate auf eine neue Grafikkarte und spielte es sogar in 15-Minuten-Häppchen. Aufgrund eines Treiberfehlers überhitzte nämlich meine nagelneue Karte und erzeugte nach kurzer Zeit heftige Shader-Fehler. Das hielt mich aber nicht davon ab, über 200 Stunden in dieser fantastischen Welt zu verbringen. Dabei lernte ich übrigens die Funktion Quicksave sehr zu schätzen.

## DIE GESCHICHTE DER ELDER-SCROLLS-SERIE:

### The Elder Scrolls: Arena






Ursprünglich als Gladiatorenspiel geplant, wandelte sich **Arena** im Verlauf seiner Entwicklung zum Rollenspiel und kam schließlich mit 9.000 Exemplaren Erstauflage in die Läden. Tja, da hatte sich Bethesda verkalkuliert – und musste mehrere hunderttausend Spiele nachproduzieren.

Erscheinungsjahr: 1994 Wertung: **86%**

### Daggerfall: Die Schriften der Weisen



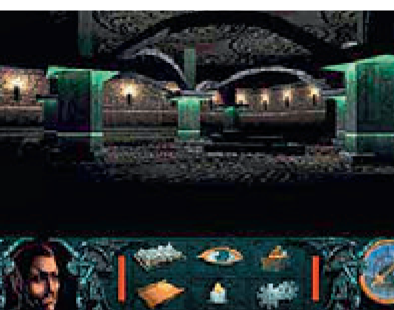



Der Spitzname „Buggerfall" deutet bereits auf die fehlerbehaftete Verkaufsfassung hin. Woran lag's? **Daggerfall** war die größte Simulation einer virtuellen Welt, umfasst eine Fläche doppelt so groß wie Großbritannien und beinhaltet 5.000 Dörfer und 750.000 NPCs.

Erscheinungsjahr: 1996 Wertung: **87%**

### TES Legend: Battlespire



Ursprünglich als Add-on für **Daggerfall** geplant, entwickelte Bethesda **Battlespire** stattdessen zum eigenständigen Action-Rollenspiel weiter. Keine sonderlich gute Entscheidung, denn das Spiel floppte. Daran könnten allerdings auch die erneut zahlreichen Bugs eine Mitschuld tragen.

Erscheinungsjahr: 1997 Wertung: **74%**

### TES Adventures: Redguard



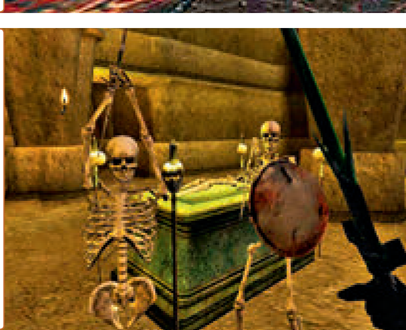



Als erster Titel der Reihe, der 3dfx-Grafikbeschleuniger unterstützte, gab **Redguard** technisch eine gute Figur ab. Spielerisch versuchte sich Bethesda an einem Action-Adventure mit Hüpfeinlagen und Rollenspielanleihen. Keine allzu überzeugende Mischung und der nächste Flop.

Erscheinungsjahr: 1998 Wertung: **-%**

### TES 3: Morrowind



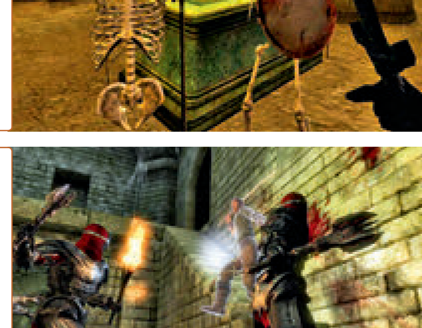


Nach sechs Jahren auf dem Holzweg fanden die Entwickler zu alter Stärke zurück und schufen den für viele Fans besten Teil der Reihe. Erstmals gab es auch eine Konsolenversion, einen PC-exklusiven Mod-Baukasten und zwei sehr gute Add-ons. Ein echtes Meisterwerk!

Erscheinungsjahr: 2002 Wertung: **91%**

### TES IV: Oblivion



Die Erwartungen waren gigantisch – **Oblivion** übertraf sie! Technisch auf Jahre hinaus Genre-Referenz, gespickt mit großartigen Geschichten und kreativen Quests und vollendet mit einem Add-on. Nur die miese Lokalisierung und die anfangs dreisten DLCs trübten das Gesamtbild etwas.

Erscheinungsjahr: 2006 Wertung: **89%**

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.

## AGE OF EMPIRES 3

# The Forgotten Empires



Mehrspieler-Mod
**Spielzeit:** Variabel
**Schwierigkeitsgrad:** Variabel

**Von:** Marc Brehme

Diese fantastische Mod spendiert dem Strategie-Klassiker acht neue Nationen und einige sinnvolle Gameplay-Änderungen.

**Age of Empires 3** von den Ensemble Studios ist bis heute ein Top-Vertreter der Echtzeit-Strategiespiele. Der Klassiker erschien 2005 und wurde jeweils ein Jahr später mit den Add-ons **The War Chiefs** und **The Asian Dynasties** erweitert. Danach wurde es – bis auf den angekündigten Browserspiel-Ableger **Age of Empires Online** – ruhig um die Serie.

**Mit der Modifikation The Forgotten Empires** können Sie dem Hauptspiel und seinen beiden Add-ons wieder neues Leben einhauchen. Deren Macher aus Deutschland arbeiten nach eigenen Angaben bereits seit Januar 2009 an der Mehrspieler-Erweiterung. Die Modder fügen mit **The Forgotten Empires** neue Features, Strategien, Einheiten, Gebäude, Technologien und acht neue Nationen ins Spiel ein. Dabei achteten sie besonders darauf, die Balance der Völker zu erhalten – gerade auch im Mehrspielerteil.

Als frische Völker können Sie nun die Inkas, Piraten, Ägypter, Mongolen, Italiener, die East India Trading Company, die Western Pacific Railroad Company und die Vereinigten Staaten wählen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Mods ermöglicht Ihnen **The Forgotten Empires** auch nach der Installation noch alle 14 aus dem Hauptspiel und den Add-ons bekannten Nationen sowie die acht neuen zu spielen – alle jeweils mit einer funktionierenden Heimatstadt. Die Zahl der verfügbaren Völker erhöht sich damit auf satte 22. „So können Spieler, die sich vor Veränderungen und den neuen Nationen scheuen, auch ohne Probleme gegen die acht neuen Nationen spielen, sich so langsam in die insgesamt 22 Nationen einarbeiten und sich auf die neuen Gegebenheiten des modifizierten Gameplays einstellen. **TFE** ist also mehr ein Add-on als eine Mod“, erläuterte Wolfgang Emmer im Gespräch mit PC Games. Emmer gehört zum Entwicklerteam von **TFE**, das sich aus dem GNRC Mod Team sowie Aesir Interactive, einen Team aus Studenten, zusammensetzt.

**Nach dem Start der Mod** entscheiden Sie sich zunächst für eine Allianz aus vier Nationen und erst später, durch Anklicken des Bannerträgers, für ein Volk des Quartetts. Diese Regelung soll nach Aussagen der Modder „das Überraschungsmoment fördern“ und




**GEFECHT** | Portugiesen (r.) kämpfen auf der häufig gespielten Karte Crossing Rivers gegen Piraten (l.).



**KUTSCHBOCK** | Die neuen Postkutschen der Eisenbahngesellschaft sind das Rückgrat der Armee.

**OBSTLER** | Auf der Map Sahara starten Sie (hier als Pirat) mit einem Mangohein für zusätzliche Holzvorräte.

„die Spieler zu mehr Aufklärungsarbeit zwingen“ sowie Streitereien vor dem Spiel ausräumen, wenn es darum geht, wer denn überhaupt welches Volk spielen darf.

**Zwei der zahlreichen Änderungen**, die die Modder einbauten, sind beispielsweise der „verbesserte Mauerbau“ und die „Quasqui Technologie“. Damit reduzieren Sie die Zahl der Wälle um Ihre Stadt und haben bei besserer Übersicht trotzdem einen höheren Schutz und auch mehr Platz, um Gebäude zu errichten. Konkret bedeutet das, dass es zum Beispiel ausreicht, einen oder maximal zwei Mauerringe um ein Dorf zu bauen und nicht wie zuvor sieben, acht oder gar bis zu 15. Die Quasqui-Technologie hingegen verkürzt die Ausbildungszeiten von Einheiten und kommt nun auf allen Maps zum Einsatz. Die Mod bringt noch einmal 15 neue Karten mit, einige davon mit Tag-und-Nacht-Wechsel, neuen Ressourcentürmen und Ruinen sowie frischen sinnvollen Schätzen. Zudem sind sechs neue Indianerdörfer enthalten.

**Die Modder versuchten,** im gesamten Spiel „sinnlosen Dingen, Aktionen, Einheiten und Gebäude einen Sinn zu geben.“ So richten Züge nun bei Kontakt mit Einheiten und Mauern (sollte kein Tor eingebaut sein) auch tatsächlich Schaden an. Beispiele für Neuerungen sind neben komplett neuen und frisch gestalteten Einheiten auch frische Gebäude, Formationen und Soundeffekte oder eine höhere Sammelrate für Beerensträucher. Zudem wurden alle alten Bugs und Cheats – soweit bekannt – entfernt sowie Beschriftungen ergänzt und erweitert.

**Den Download** der herausragenden Mod (ca. 220 MB) finden Sie auf der unten genannten Internetadresse. Stellen Sie vor der Mod-Installation sicher, dass Sie **Age of Empires 3** sowie beide Add-ons, aber keine Mods (mehr) installiert haben, und legen Sie einen Kopie Ihres **AoE 3**-Spielverzeichnisses an. Starten Sie dann die Installation per Doppelklick und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Nach der Installation starten Sie die Mod über den **TFE**-Launcher auf dem Desktop. ❑

Info: www.moddb.com/mods/the-forgotten-empires



**ALT & NEU** | Ein Inder aus dem Add-on **Asian Dynasties** (l., alte Nation) attackiert einen Piraten (l., neu).



DRAGON AGE 2

# Die ersten Modifikationen

**HELDEN WIE WIR** | In **Dragon Age 2** haben Sie das Schicksal des Menschen Hawke in Ihrer Hand.

**Von:** Marc Brehme

Bessere Grafik, neue spielerische Freiheiten, Balancing-Änderungen. Brezeln Sie Ihr Dragon Age 2 auf!

Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Variabel
**Schwierigkeitsgrad:** Variabel

Wie erwartet, dauerte es nur wenige Tage, bis nach dem Erscheinen von **Dragon Age 2** die ersten Modifikationen für das Rollenspiel auftauchten. Den Anfang macht der Hersteller selbst: mit dem kostenlosen **High Resolution Texture Patch**, der die Grafik des Rollenspiels kräftig aufbrezelte und den wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe auf der Heft-DVD mitlieferten. Aber auch die Community selbst ist natürlich wieder aktiv. Nach Questmods halten Sie bislang noch vergeblich Ausschau, weil deren Erstellung in der Regel länger dauert, als nur kleinere Veränderungen am Spiel vorzunehmen. Aber es sind bereits viele kleine nützliche Erweiterungen erschienen, von denen wir Ihnen auf diesen Seiten die besten vorstellen.

**An der Optik des Rollenspiels** feilen gleich mehrere Spieler. Die **TrufflesDuval Texture Mod** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2219) vom gleichnamigen Modder steht bereits ebenso bereit wie die **DA 2 Re-Imagined – Landscape Re-Tex v1.0** (www.moddb.com/mods/dragon-age-2-re-imagined1) von 4Aces. Dieser kanadische Hobby-Entwickler namens Chris Whiting ist uns bereits durch seine gelungene **Hi-Res-Texture-Mod** für **Dragon Age: Origins** bekannt. Beide Modder arbeiten übrigens gerade daran, auch die Texturen von Rüstung und Waffen zu verbessern. Nach ihren Aussagen ein deutlich aufwendigeres Unterfangen, als die Pixeltapeten der Umgebung zu verbessern. Von 4Aces Rüstungs-Texturen-Mod **DA2: Re-Imagined – Male Armor** steht bereits eine Beta zum Download bereit.

Ein weiteres Texturen-Projekt ist die Modifikation **DA2 Texture Fiddling WIP 1-1** (www.dragonagenexus.



**AUFRÜSTUNG** | **DA2 Texture Fiddling WIP** bringt unter anderem eine HD-Textur für die Templerrüstung ...

... und neue Landschaftstexturen (links original, rechts mit installierter HD-Mod).

**SCHARFMACHER** | Auch Modder 4Aces veröffentlichte eine HD-Texturen-Mod für Rüstungen und Waffen ...

... sowie mit **DA2 Reimagined** verbesserte Umgebungstexturen – auch für Innenräume.

**KOMBINATION** | Die Mods **Total Freedom** und **All Abilities** machen freie Charakterentwicklung möglich.

**EMANZIPATION** | Durch **Playable Elf Race** ist es möglich, Elfen zu spielen. Hier eine Kriegerin.

com/downloads/file.php?id=2380) von Ali Bengali. Der Macher hat bereits Avelins Klamotten, die Unterwäsche der weiblichen Elfen sowie Rüstung und Schild der Templer und die Texturen einiger Waffen überarbeitet.

Während mit den Textur-Mods für den Vorgänger noch vorrangig die männlichen Spieler mit nackten Tatsachen bei den weiblichen Spielfiguren beglückt wurden, steht nun zunächst ein Mod zum Download bereit, der der weiblichen Spielerschaft gefallen dürfte. Mit **Sexy Male** bauen Sie die Körper der männlichen Pixelkameraden in Chippendales-Varianten um. Nach der Installation stiefeln die Herren dann mit knackigem Waschbrettbauch durch die virtuellen Lande – optional erweiterbar mit Piercings, Tattoos und leichter Brustbehaarung.

**Auch am Gampelay** wird mit vielen Minimods kräftig gefeilt. Volle Freiheiten über Ihre Charakterentwicklung erhalten Sie mit einer Kombination aus **All Specs** und **Total Freedom**, die alle Fertigkeiten und Spezialisierungen für Ihren Charakter freischaltet. So können Sie etwa Hawke zum Tank oder Merril zur Heilerin ausbilden. Die Mod **Enemy Potion Fix** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2406) schränkt die Gegner ein. Sie dürfen dann nicht mehr alle 30 Sekunden einen Trank zu sich nehmen, sondern nur noch alle 30 Minuten. Das macht es z. B. leichter, im Schwierigkeitsgrad Albtraum einige Minibosse zu besiegen. Auch hier bietet sich wieder eine Kombination mit einer anderen Mod an. **Enemy Assassin Rebalance** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2405) erhöht die sogenannte Cooldown-Zeit für die Stealth-Sneak-Attacke feindlicher Assassinen auf das Doppelte. Ebenfalls für diesen Schwierigkeitsgrad ist **1s_Cooldown** gedacht. Die Mod macht das Spiel deutlich leichter, sodass es auch auf Albtraum lösbar wird.

Ähnlich arbeitet auch die **Heal and Potion Cooldown Reduction** von Scoota, die **Dragon Age 2** durch Änderungen an den Aufladezeiten für Heilung oder der Benutzung von Tränken einfacher gestaltet. Und wenn Sie mit den angebotenen Klassen zu Spielbeginn nicht zufrieden sind: **Playable Elf Race** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2491) lässt Sie nun auch die Elfen auswählen. ❑



**CHARAKTERKOPF** | **No Restrictions** entfernt alle Beschränkungen. Sie können Klasse & Charakter frei wählen.

**KNACKIG** | Mit **Sexy Male** verzieren Sie den eher langweiligen Original-Oberkörper der männlichen Figuren (links) mit Bauchmuskeln und – optional –Tattoos, Piercings und Brusthaaren. (rechts)

DRAGON AGE: ORIGINS

# Chroniken von Coldramar

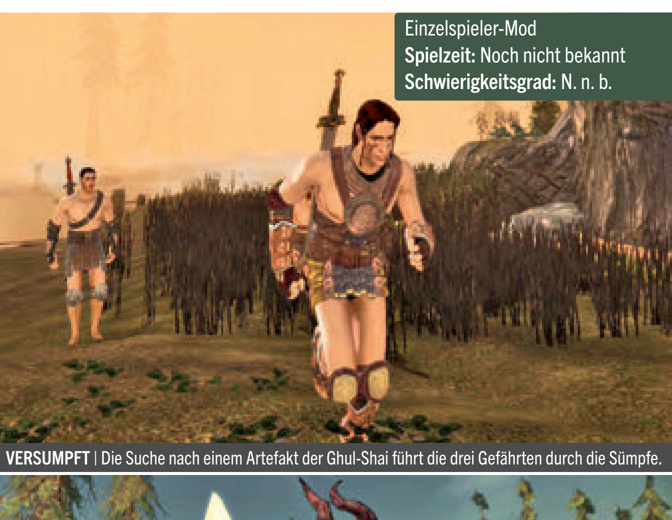
Bis die ersten Quest-Mods für **Dragon Age 2** verfügbar sind, dürfte es nicht mehr lange dauern. Trotzdem erscheinen nach wie vor auch für den Vorgänger spannende Geschichten. Auf die dreiteilige Quest-Mod **Chroniken von Coldramar**, die voraussichtlich ab August dieses Jahres veröffentlicht wird, dürfen Sie sich bereits jetzt freuen, denn die Informationen der Modder dazu klingen sehr vielversprechend.

**Der erste Teil der Trilogie** erzählt mit der Jugend des Helden eine eigenständige Geschichte und wird später mit den folgenden Episoden fortgesetzt. Das Modul spielt auf der namensgebenden Insel Coldramar in einer eigenen Welt. Das Barbarenland, das Sie im ersten Teil kennenlernen, ist nur ein kleiner Teil der Landkarte. Die gesamte Spielwelt wird sich nach und nach durch Erzählungen, Dokumente und die fortschreitende Story erschließen. Grundsätzlich geht es um Machtkämpfe im gesamten Reich, die den Spieler zu schweren Entscheidungen zwingen und die Zukunft des Landes bestimmen werden.

**Im ersten Teil ist der Held** noch ein sehr junger Mann. Der Grünschnabel des Barbarenstammes der Kopi muss sich mit seinen zwei Gefährten Hadar und Teppo erst einen Platz im Kreis der gestandenen Krieger erobern. Dazu muss das Kriegerteam zunächst die Aufgaben des Schamanen erfolgreich meistern. Es ist nicht nur Kampfkraft, sondern auch Köpfchen gefragt, um letztendlich in den Kreis der Krieger aufgenommen zu werden.

Laut Entwicklern soll die Quest-Mod toll in Szene gesetzte neue Gebiete, neue Objekte und Gegenstände sowie eigene Musikstücke, Vollvertonung und ausgefeilte Zwischensequenzen zeigen. Allein in der aktuellen Entwicklungsphase sind davon bereits mehr als 50 Minuten im Kasten. Respekt! *(mb)* ❑

Info: www.felinefuelledgames.de



Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Noch nicht bekannt
**Schwierigkeitsgrad:** N. n. b.

**VERSUMPFT** | Die Suche nach einem Artefakt der Ghul-Shai führt die drei Gefährten durch die Sümpfe.



**BRÜLLAFFE** | Im Waldgebiet Nuzlohun müssen die Helden diesen gefährlichen Oger besiegen.

NEVERWINTER NIGHTS 2

# Buch der Spiegel

Die Mod-Schmiede Feline Fuelled Games (FFG) arbeitet neben der oben vorgestellten Mod für **Dragon Age: Origins** auch an einem Modul für **Neverwinter Nights 2**.

**Die ambitionierte Einzelspieler-Erweiterung** heißt **Buch der Spiegel** und soll etwa drei Stunden Spielzeit bieten. Es ist zwar grundsätzlich möglich, mit allen Klassen und Rassen zu spielen, die Entwickler empfehlen jedoch, als Mensch der Stufe 1 in das Geschehen einzusteigen. Statt der Kämpfe stünde im Modul vielmehr die Story im Vordergrund, verriet FFG-Modderin Ute Knörzer im Gespräch mit PC Games.

Mit Ihren beiden Gefährten Nevrad und Behran sind Sie auf der Suche nach neuen Abenteuern, als Sie ein interessantes Artefakt finden: das Buch der Spiegel. Doch es ist mit einem Siegel verschlossen. Mithilfe eines mächtigen Magiers brechen Sie es schließlich und plötzlich beginnt das Buch, mit Ihnen zu sprechen. Es scheint genau zu wissen, welche Entscheidungen auf Ihrem Weg richtig sind und welche Abenteuer Sie bestehen müssen – denn es schreibt sich immer wieder neu. Je nachdem, wer darin liest. Es verspricht Ihnen, Sie dorthin zu führen, wohin Sie schon immer wollten …

**Ihre Reise führt Sie** von der idyllischen Hafenstadt Sarna übers Meer nach Bengada, eine blühenden Handelsstadt, in eine verlassene Wüste, in einen Dschungel, in dem das kleinwüchsige Volk der Mäpygen lebt, und in das Schloss des Geschlechts der Kastradad, auf dem ein geheimnisvoller Fluch lastet. Sie werden Zeuge eines magischen Mondrituals, lernen ein betrügerisches Geschwisterpaar und einen formwandelnden Succubus kennen und tanzen auf mindestens einer Hochzeit … Das Buch der Spiegel bringt Sie in die seltsamsten Situationen. Ob es Ihnen wohlgesonnen ist, finden Sie heraus, wenn das Modul im Mai/Juni erscheint. *(mb)* ❑

Info: www.felinefuelledgames.de



Einzel-Mod
**Spielzeit:** Circa 3 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** N. n. b.

**PFERDEMARKT** | Auf dem Marktplatz können Sie handeln und etwa Reittiere erstehen.



**FRIEDLICH** | Dieser Wald gehört zu einem Gebiet, in dem keine PvP-Kämpfe möglich sind.




**START 2. MAI 21:15**

**DANN TÄGLICH 19:00**

# 6% RABATT!

# SPIELE-SPASS

## JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG




- Jederzeit kündbar
- Günstiger als am Kiosk
- Lieferung frei Haus
- Pünktlich und aktuell

PC GAMES JETZT AUCH AUF DEM IPAD: WWW.PUBBLES.DE

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002*
(*14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max.42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD. 755485
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD. 755486
**WICHTIG:** Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD. 755484
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: ____

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____

❐ Gegen Rechnung

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent von PC Games.
Das Abo gilt für zwölf Ausgaben und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in einer E-Mail-Bestätigung.
Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. 2 Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

shop.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



## GTX 550 TI VS HD 6790
# GÜNSTIGE KARTEN

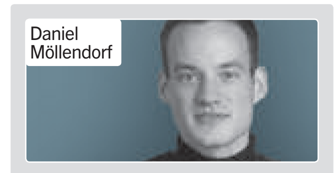
Grafikkarten mit dem neuen Nvidia-Chip Geforce GTX 550 Ti kosten nur 120 Euro und bieten ordentliche Spieleleistung. Rivale AMD kontert mit dem ebenfalls neuen Chip Radeon HD 6790 – entsprechende Karten bekommen Sie ab 110 Euro. Beide Varianten bieten 1.024 MiByte Speicher.
**Wie unsere Benchmarks** in der Tabelle zeigen, liegt je nach Spiel mal das Nvidia-Modell und mal die Radeon-Karte vorne – im Durchschnitt gehen die beiden Rivalen praktisch Hand in Hand über die Zielgrade. Noch bessere Leistung bekommen Sie ab 200 Euro mit der Geforce GTX 560 Ti oder der Radeon HD 6950.
**Info:** www.nvidia.de | www.amd.de

| | Mittelwert aus den vier Spielen | | Battlefield: Bad Company 2 (DX11) | | Call of Duty: Modern Warfare 2 (DX9) | | Crysis Warhead (DX10) | | Starcraft 2: Wings of Liberty (DX9) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Grafikkarten (sortiert nach Leistung)/Fps | 1.680 x 1.050, AA/AF – siehe rechts | 1.920 x 1.200, AA/AF – siehe rechts | 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF | 1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF | 1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF | 1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF | 1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF |
| Geforce GTX 560 Ti (1 GiB) | 61 | 52 | 69 | 55 | 107 | 91 | 29 | 23 | 41 | 38 |
| Radeon HD 6950 (2 GiB) | 61 | 53 | 61 | 51 | 112 | 100 | 33 | 28 | 37 | 34 |
| Geforce GTX 460 (1 GiB) | 49 | 40 | 52 | 42 | 85 | 72 | 22 | 18 | 37 | 31 |
| Geforce GTX 550 Ti (1 GiB) | 39 | 32 | 42 | 32 | 69 | 57 | 17 | 13 | 30 | 24 |
| Radeon HD 6790 (1 GiB) | 38 | 32 | 38 | 32 | 74 | 64 | 20 | 16 | 20 | 17 |
| Radeon HD 5770 (1 GiB) | 35 | 29 | 36 | 29 | 68 | 58 | 18 | 15 | 19 | 15 |
| Radeon HD 4850 (512 MiB) | 20 | 16 | Kein DX11 | Kein DX11 | 56 | 48 | 12 | 8 | 13 | 8 |

## PCGH-PREMIUM 06/2011
# ALLE INFOS ZU BIOS ODER UEFI




Das BIOS sowie dessen Nachfolger UEFI bilden die Grundlage eines PCs und haben größten Einfluss auf Spieleleistung, Lautstärke sowie Stabilität. Viele Anwender schrecken jedoch vor den verschachtelten Menüs mit unverständlichen Bezeichnungen zurück.
**Die neue Premium-Ausgabe** der PC Games Hardware erklärt daher auf 32 zusätzlichen Heftseiten alles, was Sie über BIOS/UEFI wissen müssen. Dazu gibt es ein Booklet, ebenfalls mit 32 Seiten, welches die optimalen Einstellungen für alle wichtigen Boards zeigt. Mit der enthaltenen PCGH-BIOS-Update-CD aktualisieren Sie einfach und sicher Ihr BIOS. Die PCGH Premium 06/2011 zum Thema BIOS/UEFI ist ab dem 04. Mai für 9,99 Euro erhältlich.
**Info:** www.pcgameshardware.de




**„Jetzt aufrüsten oder doch warten? Derzeit heißt es: warten“**

Früher oder später fragt sich jeder PC-Nutzer: „Kann ich jetzt bedenkenlos aufrüsten oder soll ich lieber noch warten, bis neue Produkte verfügbar sind und die Preise fallen?“ – eine quälende Frage, schließlich geht es um viel Geld, das man sparen kann oder (im schlimmsten Fall) sinnlos verliert, denn kaum ein Produkt hat so einen rasanten Wertverfall wie Hardware. Normalerweise vertrete ich den Grundsatz: Solange man nicht gerade die neuesten High-End-Komponenten auswählt, sondern auf ein sinnvolles Preis-Leistungs-Verhältnis achtet, kann man fast jederzeit Hardware kaufen. Ansonsten wartet man meist zu lange und quält sich mit der alten Hardware durch 20 Bilder pro Sekunde oder weniger. Allerdings gibt es natürlich auch Ausnahmen.

Die aktuelle Situation auf dem Hardware-Markt ist so eine Ausnahme: Zwar sind mittlerweile fehlerfreie Platinen für Intels schnelle Sockel-1155-CPUs verfügbar (siehe Meldung unten), allerdings soll bereits im Mai mit dem Z68 ein neuer Mainboard-Chip kommen, der die Intel-Prozessoren ebenfalls unterstützt und die Vorteile der beiden bisher verfügbaren Board-Chips kombiniert. Dementsprechend sind Platinen mit Z68 die sinnvolle Wahl, wenn Sie alle Funktionen wollen – oder zumindest fallen (hoffentlich) die Preise für Boards mit den älteren Chips. Außerdem kommt im Sommer die neue CPU-Generation von AMD, welche eine komplett neue Architektur bietet und die aktuellen Preisgrenzen ordentlich durcheinanderwerfen könnte. Wenn Sie jetzt neue Hardware brauchen, können Sie natürlich trotzdem kaufen und sich über Top-Spieleleistung freuen. Wer allerdings noch warten kann, spart wahrscheinlich Geld.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

**HEADSET ROCCAT KULO GEPRÜFT**
Anders als die meisten Spieler-Headsets umschließt das neue Stereo-Modell (Klinkenstecker) von Roccat nicht die Ohren, die Polsterung liegt lediglich auf. Dafür wiegt das kompakte Kulo nur 180 Gramm – halb so viel wie viele größere Headsets. Wenn Sie den Mikrofonarm hochklappen, wird das Mikro stumm geschaltet. Nützlich ist der sehr stabile Kopfbügel. Allerdings fühlen sich die Kanten des lederartigen Überzugs auf Dauer unangenehm an. Zudem übertönt der Bass Höhen und Mitten – schlecht beim Musikhören und bei der akustischen Ortung von Gegnern.
**Info:** www.roccat.org

**FEHLERFREIE INTEL-BOARDS**
Mittlerweile sind Sockel-1155-Mainboards mit fehlerfreien Chips erhältlich – Sie erkennen die Boards meist am Zusatz „B3“ im Namen. Platinen mit fehlerhaften Chip sollen nicht mehr erhältlich sein. Beachten Sie jedoch die Kolumne rechts.
**Info:** www.intel.de

**KURZTEST: TASTATUR K3**
Die Raptor Gaming K3 bietet 20 Makro-, 10 Multimedia- und 17 wechselbare Zusatztasten. Für eine gute Ergonomie sorgen die gummierte Handballenablage und die Höhenverstellung. Mit ihrem dreireihigen Mittelblock weicht das Layout der K3 vom Standard ab. Wer beim Spielen die Pfeiltasten nutzt, löst aber schnell unbewusst die Entf-Taste aus. Der Druckpunkt der Tasten mit Gummidom-Technik ist mittelhart und direkt, ihr Abschlag knackig. Die Software erfüllt bei der Makroprogrammierung ihren Zweck. Was fehlt, ist eine Makro-Direktaufzeichnung.
**Info:** www.raptor-gaming.de

# Getestet: Hi-Tech Bluecry Revenge

**Von:** Frank Stöwer

Für die optimale Spieleleistung setzt dieser Komplett-PC auf übertaktete Hardware.

Die Ausstattung des Hi-Tech-PC-Komplettsystems fällt insgesamt gut aus. Der Hersteller verbaut nur Markenkomponenten und das Gehäuseinnere macht mit ordentlich verlegten Kabeln einen aufgeräumten Eindruck (siehe Bild unten). Allerdings befestigt Hi-Tech die Stecker der Anschlusskabel für die Festplatte und den DVD-Brenner sowie die vier Speicherriegel an den Steckplatzhalterungen mit Heißkleber. Als Transportschutz gedacht, macht sich diese Sicherung beim Komponententausch negativ bemerkbar. Des Weiteren steht USB 3.0 nur auf der Gehäuserückseite, nicht aber an den Frontanschlüssen zur Verfügung und ein Lüfter an der Gehäuserückwand zur Optimierung des Luftstroms fehlt.

**Für die sehr gute Spieleleistung** ist vor allem die auf das Leistungsniveau einer HD 6970 angehobene HD 6950 verantwortlich. Mit Ausnahme von **Crysis 2,** bei dem die Fps-Rate mit einer Full-HD-Auflösung inklusive Kantenglättung bei sehr actionreichen Szenen unter die 40 Fps-Marke fällt, ermöglicht das frisierte Grafiktriebwerk ruckelfreies Spielvergnügen. Allerdings steigt die Chiptemperatur aufgrund der Übertaktung auf 88 Grad und auch bei der hohen Leistungsaufnahme von 304 Watt trägt die Grafikkarte den Löwenanteil. Dazu kommt, dass sie das lauteste Bauteil im System ist, da sich ihr Lüfter beim Spielen akustisch deutlich bemerkbar macht. Wem 4,2 Sone Lautheit zu hoch sind, der sollte einen Blick auf die Low-Noise-Gaming-PC-Reihe von Hi-Tech werfen.

Der übertaktete Prozessor ist dagegen kein Hitzkopf. Er wird kaum wärmer als ein Modell mit Normtakt und -spannung. Hier leistet der Cooler-Master-Hyper-TX3-Lüfter gute und leise Arbeit. ❑

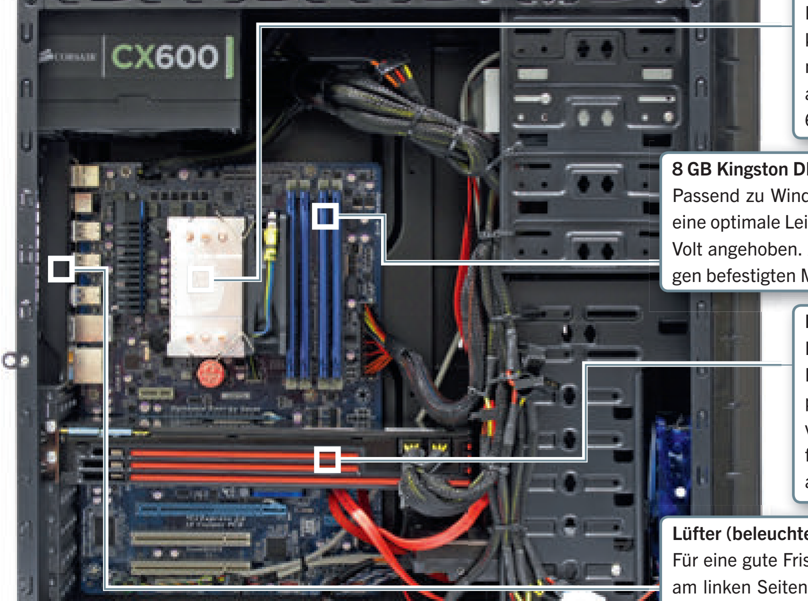
## BLUECRY REVENGE

| | |
|---|---|
| Hersteller/Webseite | Hi-Tech (www.hi-tech.at) |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | € 999,-/Gut |
| Garantie/Rückgaberecht | 24 Monate/14 Tage |
| **Ausstattung** | |
| Prozessor/Kühler | Intel Core i5-2500K @ 4, 2 GHz |
| Grafikkarte | Radeon HD 6950 @ HD6970/2.048 MB VRAM |
| Hauptplatine | Gigabyte GA P67A-UD3 B3 (LGA1155/Intel P67 B3-Stepping, 2x USB 3.0, 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 4 Gb/s) |
| Festplatte | Hitachi Deskstar 7K1000.C 1.000 GB (SATA) |
| Speicher | 4x Kingston HyperX 2GB DDR3-1600 (9-9-9-27) |
| Netzteil | Corsair CX600 600W ATX |
| CPU-Kühler | Cooler Master Hyper TX 3 |
| Gehäuse | Frontier Glacier Gamer Midi Tower (2x USB und Front) |
| Optisches Laufwerk | Sony Optiarc AD-7260S |
| Gehäuselüfter/Sonstiges | 1x 140 mm Front, 1x 200 mm Seitenteil/blaue Beleuchtung |
| Betriebssystem | Windows 7 x64 Home Premium (muss aktiviert werden) |
| **Praxistests** | |
| Lautstärke 2D (1,0 m) | 2,0 Sone/36,5 dB(A) |
| Lautstärke 3D (1,0 m) | 4,2 Sone/43,8 dB(A) |
| Temperatur 2D Grafikchip/ Prozessor | 43,5/44,2 Grad Celisus |
| Temperatur 3D Grafikchip/ Prozessor | 89,0/61,5 Grad Celisus |
| Leistungsaufnahme 2D | 98,8 Watt (Leerlauf) |
| Leistungsaufnahme **Crysis** (Iceloop) | Maximal 304 Watt |
| Spieleleistung Gesamnote | Sehr gut |
| Aufrüstbarkeit | Befriedigend bis gut |
| **Fazit** | + Sehr gute Spieleleistung |
| | + Übertaktete Hardware mit Garantie |
| | – Grafikkarte wird warm und laut |
| | **Wertung: 1,80** |

## SPIELETAUGLICHKEIT

| | 1.680 x 1.050; kein AA/16:1 AF | 1.680 x 1.050; kein 4x AA/16:1 AF | 1.920 x 1.080; 4x AA/16:1 AF |
|---|---|---|---|
| Crysis 2* | | | |
| Battlefield: Bad Company 2 | | | |
| Call of Duty: Black Ops | | | |
| Dragon Age 2 | | | |
| NfS: Shift 2 Unleashed** | | | |
| Legende | Uneingeschränkt spielbar | Mit Detailreduktion spielbar | Nicht spielbar |

* Grafikoption: Extrem ** AA-Stufe „Normal“




**Core i5-2500K @ 4,2 GHz**
Da der Mulitplikator der Rechenzentrale frei wählbar ist, dreht Hi-Tech kräftig an der Taktschraube (Normtakt: 3,3 GHz) und gibt noch 36 Monate Garantie. Der auf die CPU montierte Cooler Master Hyper TX 3 geht auch im Spielebetrieb recht leise zu Werke und kühlt den Vierkerner auf 61,5 Grad. Die hohe Lautstärke unter Last produziert die Grafikkarte.

**8 GB Kingston DDR3-1600-Speicher**
Passend zu Windows 7 x64 ist der Bluecry Revenge mit 8 Gigabyte RAM bestückt. Für eine optimale Leistung ist die Spannung im BIOS auf, wie wir meinen, etwas zu hohe 1,66 Volt angehoben. Auch die Timings der leider mit Heißkleber an den Steckplatzhalterungen befestigten Module waren beim ersten Start nicht optimal konfiguriert.

**Radeon HD6950 @ 6970**
Dank neuem BIOS bietet die verbaute HD 6950 dieselbe Leistung wie die HD6970, die schnellste Ati-Karte mit einem Grafikchip (1.536 Streamingprozessoren, 880 MHz Chip- und 2.750 MHz Speichertakt). Mit Ausnahme von **Crysis 2** in Full-HD-Auflösung und AA sind damit alle unsere Testtitel flüssig spielbar. Die Kehrseite der Medaille: Sowohl die Chip-Temperatur als auch die Geräuschentwicklung sind im 3D-Betrieb sehr hoch.

**Lüfter (beleuchtet)**
Für eine gute Frischluftzufuhr platziert Hi-Tech an der Gehäusefront einen 140-mm- und am linken Seitenteil einen beleuchteten 200-mm-Lüfter (nicht im Bild). Ein weiterer, an der Gehäuserückwand montierter 140-mm-Propeller hätte den Luftstrom noch optimiert.

# Getestet: Mifcom-Komplett-PC

**Von:** Daniel Möllendorf

Mifcoms Komplettrechner bietet eine gute Spieleleistung zu einem fairen Preis.

Trotz des relativ niedrigen Preises spendiert Mifcom seinem Komplett-PC keine abgespeckten oder im Funktionsumfang für den OEM-Markt beschnittenen Hardwarekomponenten. Sowohl die gewählte Grafikkarte und Hauptplatine als auch der eingebaute Prozessor sind dem Preis des PCs angemessen. Lediglich eine Festplatte mit 1.000 statt nur 500 GByte Speicherkapazität hätte gut in das Paket gepasst. Dafür ist die Verlegung aller Kabel vorbildlich, sodass auch das Wechseln einzelner Komponenten problemlos vonstattengeht. Auf eine Weiterleitung der USB-3.0-Ports zum mit zwei USB-2.0- sowie je einem Audio-In/Out-Anschluss bestückten Front-Panel verzichtet der Hersteller. Zusätzlich zu dem per LED beleuchteten 120-Millimeter-Frontlüfter sowie dem unbeleuchteten Pendant am Heck befindet sich ein weiterer 120-mm-Propeller an der linken Gehäusetür. Das garantiert eine sehr gute Belüftung, was an den akzeptablen Temperaturen von CPU und Grafikchip unter Last zu beobachten ist.

**Während für den Core i5-2500** unser Spiele-Testparcours kein Problem darstellt, geht der Grafikkarte bei **Crysis 2**, **BF: Bad Company 2** und **Dragon Age 2** in der Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 (inklusive hohem AA-Grad) die Puste aus. Da **Dragon Age 2** im DX11-Modus die Grafikkarte besonders fordert, können Sie das Rollenspiel – anders als die restlichen Titel – mit dem PC-System Core i5-2500 GTX 560 nur dann in 1.680 x 1.050 flüssig spielen, wenn Sie auf die Kantenglättung verzichten. Des Weiteren ist die Grafikkarte der Grund dafür, dass im Spielbetrieb die Lautheit auf hörbare 4,2 Sone ansteigt. ❑

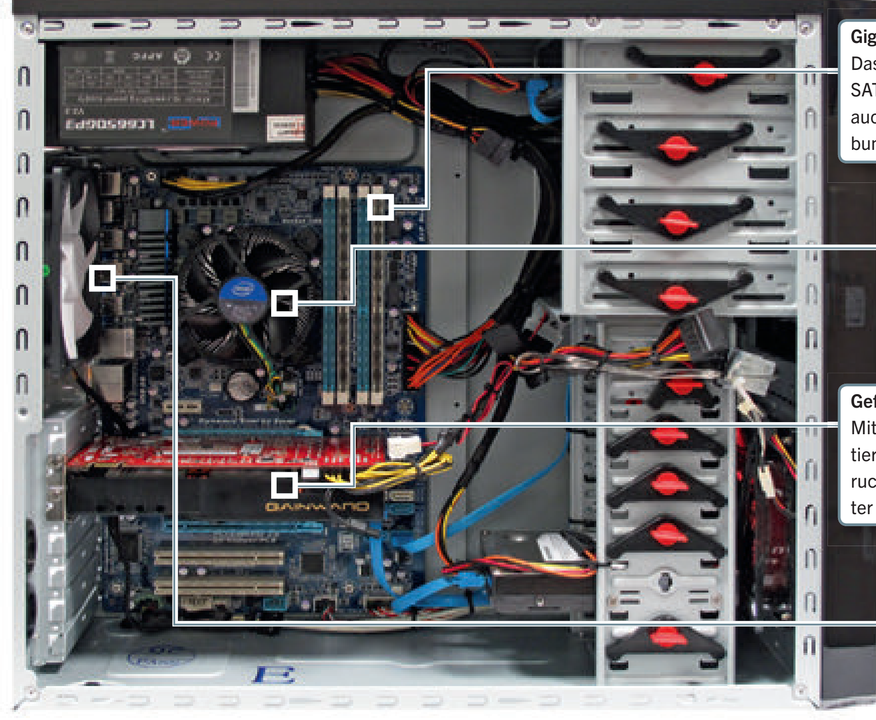
## PC-SYSTEM CORE I5-2500 GTX 560

| | |
|---|---|
| Hersteller/Webseite | Mifcom (www.mifcom.de) |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | € 769,-/gut bis sehr gut |
| Garantie/Rückgaberecht | 24 Monate/k.A. |
| **Ausstattung** | |
| Prozessor/Kühler | Intel Core i5-2500 3,3 GHz (3,7 GHz mit Turbo) |
| Grafikkarte | Gainward Geforce GTX 560 Ti, 1.024 GDDR5-RAM |
| Hauptplatine | Gigabyte GA-P67A-UD3-B3 (LGA1155/Intel P67 B3-Stepping, 2x USB 3.0, 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 4 Gb/s) |
| Festplatte | Samsung Spinpoint P3 500 GB (SATA) |
| Speicher | 2x Kingston KVR1333D3N9/2G, 2 GB DDR3-1333 (CL 9) |
| Netzteil | LC-Power Green Power LC6650GP3 V2.3 650 Watt ATX |
| CPU-Kühler | Intel Boxed Kühler |
| Gehäuse | Enermax Staray (Frontanschluss 2x USB, 1x Audio/Mic) |
| Optisches Laufwerk | LG GH-22NS50 |
| Gehäuselüfter | 120 mm Front (beleuchtet), 120 mm Seite/Rückseite |
| Betriebssystem | Windows 7 x64 Home Premium (muss aktiviert werden) |
| **Praxistests** | |
| Lautstärke 2D (1,0 m) | 1,7 Sone/34,3 dB(A) |
| Lautstärke 3D (1,0 m) | 4,2 Sone/43,8 dB(A) |
| Temperatur 2D Grafikchip/Prozessor | 37/36 Grad Celisus |
| Temperatur 3D Grafikchip/Prozessor | 78/61,2 Grad Celisus |
| Leistungsaufnahme 2D | 64,4 Watt (Leerlauf) |
| Leistungsaufnahme Crysis (Iceloop) | Maximal 263 Watt |
| Spieleleistung Gesamtnote | Gut |
| Aufrüstbarkeit | Gut bis sehr gut |
| **Fazit** | + Gute Spieleleistung zum akzeptablen Preis |
| | + Verbrauch im 3D-Betrieb/GPU-Temperatur |
| | – 500-Gigabyte-Festplatte relativ klein |
| | **Wertung: 2,05** |

## SPIELELEISTUNG

| | 1.680 x 1.050; kein AA/16:1 AF | 1.680 x 1.050; kein 4x AA/16:1 AF | 1.920 x 1.080; 4x AA/16:1 AF |
|---|---|---|---|
| Crysis 2* | Uneingeschränkt spielbar | Uneingeschränkt spielbar | Mit Detailreduktion spielbar |
| Battlefield: Bad Company 2 | Uneingeschränkt spielbar | Uneingeschränkt spielbar | Mit Detailreduktion spielbar / Uneingeschränkt spielbar |
| Call of Duty: Black Ops | Uneingeschränkt spielbar | Uneingeschränkt spielbar | Uneingeschränkt spielbar |
| Dragon Age 2 | Uneingeschränkt spielbar | Mit Detailreduktion spielbar / Uneingeschränkt spielbar | Mit Detailreduktion spielbar |
| NfS: Shift 2 Unleashed** | Uneingeschränkt spielbar | Uneingeschränkt spielbar | Uneingeschränkt spielbar |
| Legende | Uneingeschränkt spielbar | Mit Detailreduktion spielbar | Nicht spielbar |

* Grafikoption: Extrem ** AA-Stufe: Normal



**Gigabyte GA-P67A-UD3 (Hauptplatine)**
Das mit einer Note von 1,75 getestete Mainboard bietet neben vier SATA-3Gb/s-, zwei SATA-6Gb/s-Anschlüssen und einem 7.1-Soundchip auch zwei USB-3.0-Ports, die allerdings nicht mit dem Front-Panel verbunden sind. Dafür bietet die Plantine eine gute Lüftersteuerung.

**Intel Core i5-2500 (inklusive Intel-Boxed-Lüfter)**
Obwohl er im direkten Leistungsduell dem fünfmal so teuren Core i7-990X und dem etwas schnelleren Core i5-2600K (3,4 GHz) unterlegen ist, reicht die Rechenleistung dieses Prozessors für aktuelle Titel vollkommen aus. Dank Lüftersteuerung arbeitet der Standardkühler vor allem im 2D-Betrieb sehr leise (1,7 Sone/36 Grad CPU-Temperatur).

**Geforce GTX 560 Ti**
Mit Ausnahme des im DX11-Modus fordernden **Dragon Age 2** garantiert die Grafikkarte der oberen Mittelklasse in 1.680 x 1.050 (4x AA) ruckelfreien Spielespaß in den getesteten Spielen. Dabei geht der Lüfter nicht gerade leise zu Werke, kühlt die GPU aber auf gute 78 Grad.

**Beleuchteter 120-Front-Lüfter**
Für eine gute Kühlung mit optimalem Luftstrom sorgt die Kombi aus dem mit 15 LEDs (Anordnung: ringförmig um den Rotor) bestückten 120-mm-Frontlüfter und dem am Heck des Gehäuses angebrachten 120-mm-Propeller.

# Mit den Großen spielen




**VIEL BILD FÜRS GELD** | Die meisten 27-Zoll-Anzeigengiganten eignen sich auch bestens für das Spielen am PC.

**Von:** Marco Albert/Oliver Pagacz

Mit Preisen von unter 300 Euro sind große 27-Zoll-LCDs jetzt für viele Spieler erschwinglich. PC Games testet zehn Geräte sowie den Spielspaß am Flachbildfernseher oder Projektor.

Gerade haben sich die 24-Zöller in den Verkaufslisten für LCD-Monitore durchgesetzt, schon steht die nächste Flachbildschirm-Generation im Handel: Die 27-Zoll-LCDs mit Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080) sind bereits für rund 300 Euro erhältlich. Für einen guten 24er müssen Sie dagegen etwa 200 Euro ausgeben. Einige Spieler sind aber mit der verhältnismäßig geringen Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln auf einem 27-Zoll-Display nicht zufrieden. Daher haben wir auch vier Monitore mit der sehr hohen Auflösung von 2.560 x 1.440 in den Test aufgenommen. Da in vier 27-Zoll-LCDs hochwertigere Panels zum Einsatz kommen, liegen diese Displays preislich bei 650 bis 1.600 Euro.

## TESTMETHODEN

Unsere bewährten Testmethoden für Monitore kommen auch bei dieser Marktübersicht wieder zum Einsatz. Die Leuchtdichte messen wir wie immer bei den Einstellungen 0, 50 und 100 Prozent Helligkeit des jeweiligen Bildschirms. Die Ausleuchtung wird nicht grafisch dargestellt, wir geben nur die maximale Abweichung vom Mittelpunkt des Monitors an. Dazu nehmen wir neun Messungen auf dem Bildschirm vor. Die Angaben im Bereich „Eigenschaften“ – Betrachtungswinkel und Kontrastverhältnis (nur statisch) – ermitteln wir ebenfalls im Testlabor. Eine eventuelle Korona-Bildung durch den Einsatz von Bildverbesserungstechniken (Overdrive) geht gleichermaßen in die Leistungsnote ein. Ein wichtiges Leistungsmerkmal für Spieler ist neben der Reaktionszeit der Inputlag (Signallaufzeit): Die meisten Spieler stört eine Signallaufzeit von zwei Bildern pro Sekunde (Fps) nicht, das entspricht etwa 30 Millisekunden. Viele Profispieler nehmen solche Verzögerungen durch den Inputlag allerdings wahr. Daher sollte die Signallaufzeit im optimalen Fall unter 10 Millisekunden liegen. Mithilfe der Software Icolor messen wir außerdem die Farbtreue der Bildschirme. Das Programm gibt uns eine Kennlinie aus, an der wir ablesen, wie gut der Flüssigkristallbildschirm die geforderten Farben wiedergibt.

## ASUS VE278

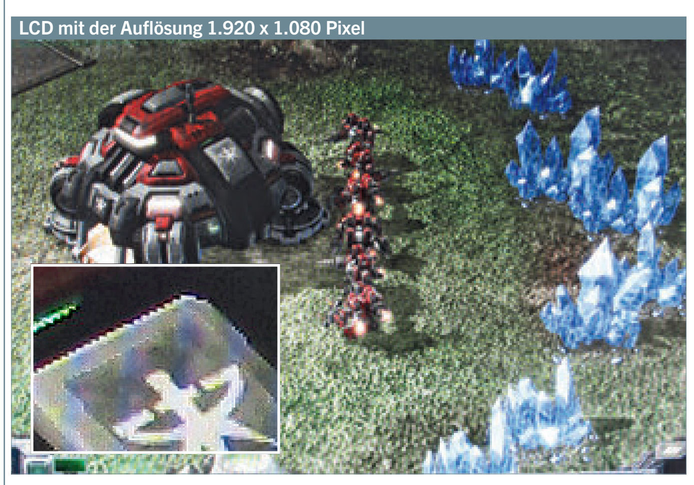
Das Asus VE278 fällt zunächst durch die umfangreiche Ausstattung mit Anschlüssen auf: Neben den Standards DVI-D und D-Sub (VGA) finden Sie auf diesem 27-Zoll-LCD auch HDMI und sogar einen Displayport. Das eingebaute TN-Panel erreicht einen ordentlichen Blickwinkel von 160 Grad und erlaubt dank Overdrive eine kurze Reaktionszeit von 14 Millisekunden. Dabei geht die Elektronik sachte zu Werke, denn eine Korona-Bildung ist kaum sichtbar. Allerdings wirkt sich das negativ auf die Anzeigeverzögerung (auch Inputlag genannt) aus: 19 Millisekunden zeigt das Asus VE278 zu spät an. Dieser Wert ist noch akzeptabel, ein „Sehr gut“ gibt es aber erst unter 10 Millisekunden Inputlag. Dank (White-) LED-Hintergrundbeleuchtung nimmt der 27-Zöller nur 36 Watt bei maximaler Helligkeit auf. Insgesamt bietet das Asus VE278 eine ausgereifte Overdrive-Technik, viele Anschlüsse und ein gutes Leistungsbild. Zudem ist der Preis von rund 320 Euro angemessen.

## FUJITSU SL LINE SL27T-1 LED

Das SL27T-1 von Fujitsu hat keinen DVI-D-Anschluss, dafür können Sie zwei HDMI-Schnittstellen nutzen. Allerdings finden wir im Lieferumfang nur ein RGB-Kabel – und analog sollten Sie das Full-HD-Display besser nicht anschließen. Planen Sie daher rund 10 Euro extra für ein HDMI- beziehungsweise HDMI-

## AUFLÖSUNGSVERGLEICH 1.920 X 1.080 GEGEN 2.560 X 1.440 PIXEL

LCD mit der Auflösung 1.920 x 1.080 Pixel



LCD mit der Auflösung 2.560 x 1.440 Pixel



**Wenn es im Spiel auf Details ankommt, dann bieten hochauflösende LCDs einen kleinen Vorteil.**

Beide Bilder aus **Starcraft 2** demonstrieren gut, welche Vorteile ein Flüssigkristallbildschirm mit sehr hoher Auflösung hat: Bei gleicher Zoomstufe fällt das Bild rechts (2.560 x 1.440 Pixel) deutlich detailreicher aus als das Bild links (1.920 x 1.080 Pixel). Von hoher Auflösung profitiert die Bildschärfe in Spielen selbst dann, wenn die Pixeldichte gering ausfällt. In 3D-Anwendungen wird mit zunehmender Entfernung von der Spielfigur auf eine detailärmere Darstellung umgeschaltet, um Flimmern zu vermeiden. Je höher die gerenderte Auflösung, desto später tritt dieser Effekt ein – und Texturen werden über größere Flächen mit ihrer vollen Qualität dargestellt.

DVI-Adapter-Kabel ein. Über HDMI werden auch die eingebauten Lautsprecher, der Stereoklinkenstecker und der optische S/PDIF-Ausgang mit Klanginformationen versorgt. Das „EPEAT Silver“-zertifizierte 27-Zoll-LCD gibt sich im Test mit nur 35 Watt bei 225 Candela pro Quadratmeter Luminanz (Leuchtkraft) zufrieden. Spieler freuen sich über gerade einmal 16 Millisekunden Reaktionszeit und 5 Millisekunden Inputlag. Allerdings beobachten wir eine deutlich sichtbare Korona-Bildung. Im Bildschirmmenü können Sie allerdings Overdrive abschalten, um die Korona-Bildung zu reduzieren. Dadurch steigt aber die Reaktionszeit auf 25 Millisekunden an. Alles in allem hat Fujitsu mit dem SL Line SL27T-1 LED ein spieletaugliches 27-Zoll-Display zu einem fairen Preis von ca. 320 Euro im Angebot.

### ACER S273HLBMII

Wie der Flachmann von Fujitsu hat auch das Acer S273HLBMII zwei HDMI- sowie einen D-Sub-Anschluss im Angebot (RGB). Ein Kabel für die digitalen Anschlüsse befindet sich nicht im Lieferumfang – sehr ärgerlich. Positiv fällt der mit 30 Watt geringste Stromverbrauch im Testfeld auf. Ebenfalls vorbildlich ist die Reaktionszeit von 15 Millisekunden. Ein Inputlag von 11 Millisekunden ist zwar nicht perfekt, aber für die Mehrheit der Anwender nicht wahrnehmbar. Negativ machen sich während des Tests die unschöne Korona-Bildung sowie eine ungleichmäßige Helligkeitsverteilung bemerkbar. Noch befriedigend ist die Interpolation der Auflösungen 1.680 x 1.050 und 1.280 x 1.024 auf die native (1.920 x 1.080). Im Bildschirmmenü können Sie einstellen, ob Auflösungen unterhalb der nativen auf Vollbild oder im richtigen Seitenverhältnis dargestellt werden. Ein Hingucker ist das Acer S273HLBMII, bei dem alle Anschlüsse im Fuß eingebaut sind, auf jeden Fall. Nur die genannten Schwächen hemmen das Interesse am Kauf. Außerdem ist das Acer mit rund 350 Euro der teuerste von uns getestete 27-Zöller mit Full-HD-Auflösung.

### MEDION MD 20147

Mit rund 270 Euro ist das Medion MD 20147 das günstigste 27-Zoll-LCD in diesem Vergleichstest. Dennoch legt der Hersteller ein digitales Signalkabel, in diesem Fall für DVI-D, bei. Obwohl Medion eine Reaktionszeit (Grau zu Grau) von 2 Millisekunden angibt, messen wir viel zu hohe 26 Millisekunden. Im Bildschirmmenü finden wir keine Option für Overdrive und auch die Einstellung „Spiel“ beschleunigt die Schaltgeschwindigkeit nicht messbar. Subjektiv ist das LCD zwar spieletauglich, aber es ist trotzdem eine deutliche Schlierenbildung erkennbar. Schnelle Ego-Shooter wie **Call of Duty: Black Ops** oder **Crysis 2** sollten Sie aufgrund der Schlierenbildung nicht mit dem MD 20147 spielen. Im Standard-Modus des Bildschirmmenüs lässt sich die Helligkeit nur auf 162 Candela pro Quadratmeter einstellen, der Modus „Spiele“ erlaubt 265 Candela pro Quadratmeter. Farbwiedergabe, Interpolation und Helligkeitsverteilung sind nur befriedigend. Obwohl das Medion MD 20147 mit rund 270 Euro preiswert ist, werden sicher nicht alle Spieler mit diesem Flachbildschirm glücklich.

## SUBJEKTIVE EINSCHÄTZUNG DER SPIELBARKEIT

| Spiel/Modell | Asus VE278 | Acer S273HLBMII | Fujitsu SL Line SL27T-1 LED | Dell U2711 | Eizo FlexScan SX2762W | NEC PA271W | Apple LED Cinema | Samsung Syncmaster P2770HD | Medion MD 20147 | Philips 237E3SB |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Assassin's Creed: Brotherhood | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar |
| Total War: Shogun 2 | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar |
| Dragon Age 2 | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar |
| World of Warcraft | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar |
| Die Sims: Mittelalter | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar |
| StarCraft 2 | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar |
| Homefront | Gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar |
| Warhammer 40K: Dawn of War | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar |
| NfS: Shift 2 Unleashed | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar |
| Civilization 5 | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar |
| Call of Duty: Black Ops | Gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar |
| Counter-Strike: Source | Gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar |
| Crysis 2 | Gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar |
| Battlefield Bad Company 2 | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Gut spielbar | Spielbar | Spielbar | Spielbar | Bedingt spielbar | Bedingt spielbar |

Sehr gut spielbar · Gut spielbar · Spielbar · Bedingt spielbar

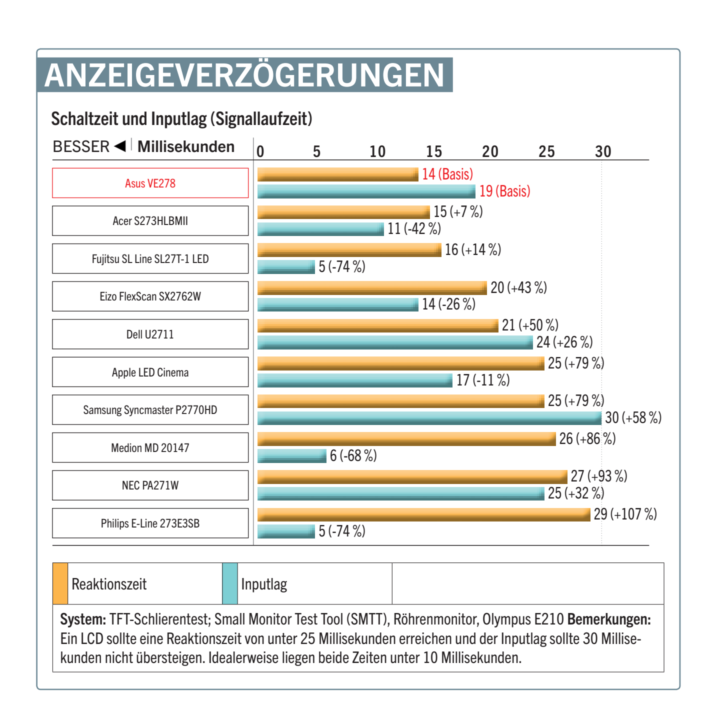
### PHILIPS 273E3SB

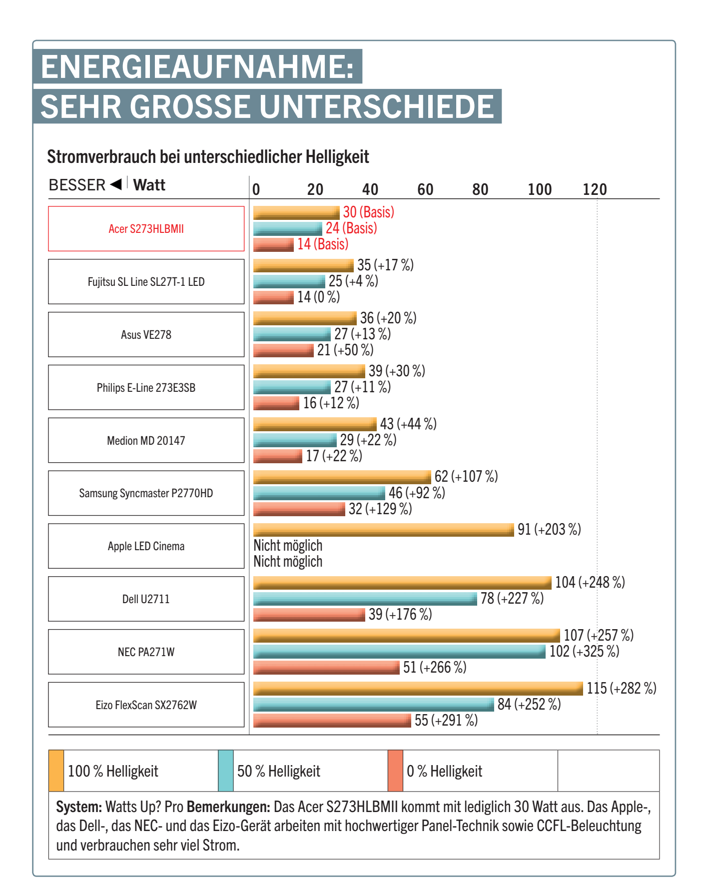
Mit dem 273E3SB hat auch Philips einen 27 Zoll großen PC-Monitor im Angebot. Das LCD arbeitet mit einem TN-Panel und CCFL-Hintergrundbeleuchtung. Trotzdem liegt der Stromverbrauch bei akzeptablen 39 Watt bei maximaler Helligkeit. Wie beim Medion MD 20147 entdeckten wir auch beim Philips 273E3SB keine Option, eine Overdrive-Technik einzuschalten, dadurch liegt die gemessene Reaktionszeit bei 29 Millisekunden. Also eignet sich auch das Philips 273E3SB auf keinen Fall für schnelle Action-Spiele, selbst das Scrollen bei Strategie-Titeln ist nicht besonders schön anzuschauen. Für das Gerät sprechen seine hohe Luminanz von 282 Candela

pro Quadratmeter sowie die gute Interpolation von Auflösungen unterhalb von 1.920 x 1.080. Fazit: Das Philips 273E3SB kostet mit 290 Euro nicht viel, Spieler sollten aber 30 Euro mehr investieren und zum Asus VE278 greifen.

### SAMSUNG SYNCMASTER P2770HD

Samsung vereint im Syncmaster P2770HD einen PC-Monitor und einen Fernseher in einem Gerät. So verfügt das Display über einen TV-Tuner (Analog, DVB-C und DVB-T) und über PC-übliche Signaleingänge wie DVI, RGB und HDMI. Der Hybrid-Bildschirm mit CCFL-Hintergrundbeleuchtung ist mit 62 Watt Energieaufnahme stromhungrig. Zudem fallen die für Spieler wichtigen Leistungswerte wie Reaktionszeit und Inputlag zu hoch aus: Die Schaltgeschwindigkeit liegt bei 25 Millisekunden und die Signallaufzeit bei 30 Millisekunden – damit ist das LCD nur bedingt spieletauglich. Dafür bietet das Samsung Syncmaster P2770HD eine ordentliche Ausstattung und kostet nur rund 310 Euro. Als Zweitfernseher und Konsolenanzeige ist das Display allerdings bestens geeignet.




### EIZO FLEXSCAN SX2762W

Das Eizo Flexscan SX2762W arbeitet mit der Auflösung 2.560 x 1.440 Pixel bei einem Bildverhältnis von 16:9. Dank eines hochwertigen IPS-Panels sind ein sehr hoher Einblickwinkel sowie eine sehr gute Farbbrillanz und Farbechtheit möglich. Als Anschlüsse hat Eizo DVI-D (HDCP), Displayport sowie Mini-Displayport vorgesehen, auf RGB wurde verzichtet. Zudem bietet das LCD eine Pivot-Funktion, einen USB-Hub und einen Helligkeitssensor. Allerdings sorgen IPS-Panel und CCFL-Beleuchtung für einen sehr hohen Stromverbrauch von 115 Watt. Die für Spiele wichtigen Kenndaten sind akzeptabel: Die Reaktionszeit liegt bei 20 Millisekunden und der Inputlag bei 14 Millisekunden. Damit ist das Eizo Flexscan SX2762W für Spiele geeignet. Alles in allem bekommen Spieler mit dem 27-Zöller von Eizo ein gutes Display mit hoher Auflösung. Der Preis von rund 1.600 Euro lässt den Traum allerdings schnell platzen.

### DELL ULTRASHARP U2711

Der 27-Zöller von Dell wird bei einigen Händlern schon für 650 Euro angeboten. Für die Größe erscheint das zwar teuer, doch für die gebotene Auflösung von 2.560 x 1.440 Pixeln ist das LCD sehr preiswert. Zudem bietet der Bildschirm zahlreiche Eingänge wie D-Sub, 2 x DVI-D, HDMI, Displayport und Komponente für Konsolen. Blickwinkel und Kontrastverhältnis sind gut, Reaktionszeit und Inputlag mit 21 beziehungsweise 24 Millisekunden allerdings nur befriedigend bis gut. Vor allem die Signallaufverzögerung kann beim Spielen stören. Ansonsten fallen die Leistungswerte des Dell Ultrasharp U2711 solide aus: Farbbrillanz und Interpolation sind gut. Einzig die Helligkeitsverteilung ist mit Abweichung von bis zu 19 Prozent in der Leuchtkraft nur befriedigend. Fazit: Das Dell U2711 ist das aktuell preiswerteste 27-Zoll-LCD mit sehr hoher Auflösung.

### NEC MULTISYNC PA271W:

Das NEC Multisync PA271W richtet sich hauptsächlich an Bildbearbeiter, CAD-/CAM- sowie DTP- und anspruchsvolle Büroanwender. So bietet das LCD eine hervorragende Farbbrillanz sowie Farbtreue. Laut Hersteller werden 107 Prozent des für Bildbearbeiter wichtigen Adobe-RGB-Farbraums abgedeckt. Im Test fällt vor allem das sehr gute Bildschirmmenü (auch OSD genannt) auf, das sich nicht nur leicht bedienen lässt, sondern auch die Helligkeit direkt in Candela pro Quadratmeter anzeigt. Die Luminanzwerte des OSDs stimmen mit unseren Messungen nahezu überein. Ebenfalls sehr vorbildlich ist die Interpolation von Auflösungen, die kleiner als die native 2.560x1.440-Pixel-Variante ausfallen, denn das LCD kann auf Vollbild, im richtigen Seitenverhältnis und sogar nach Benutzervorgaben hochrechnen. Die umfangreiche Elektronik fordert allerdings ihren Tribut, sodass der Inputlag 25 Millisekunden beträgt. IPS-Panel-typisch ist auch die Reaktionszeit mit 27 Millisekunden recht hoch, das macht das PA271W nur bedingt für Spieler tauglich.

### APPLE LED CINEMA

Wenn Ihre Grafikkarte einen Mini-Displayport-Anschluss besitzt, läuft das Apple LED Cinema rein technisch betrachtet auch am PC. Da Apple dem Flachmann allerdings kein Bildschirmmenü spendiert, können Sie unter Windows keine Einstellungen vornehmen. Nicht einmal die Helligkeit lässt sich ändern. Die Leistungswerte des stark spiegelnden Displays sind gut, selbst mit der Reaktionszeit von 25 Millisekunden sind zumindest Strategiespiele problemlos möglich. Obwohl das Apple LED Cinema mit rund 960 Euro verhältnismäßig preiswert ist, sollten Sie das 27-Zoll-Display besser nur am Mac statt am Windows-PC nutzen. ❑

## FAZIT

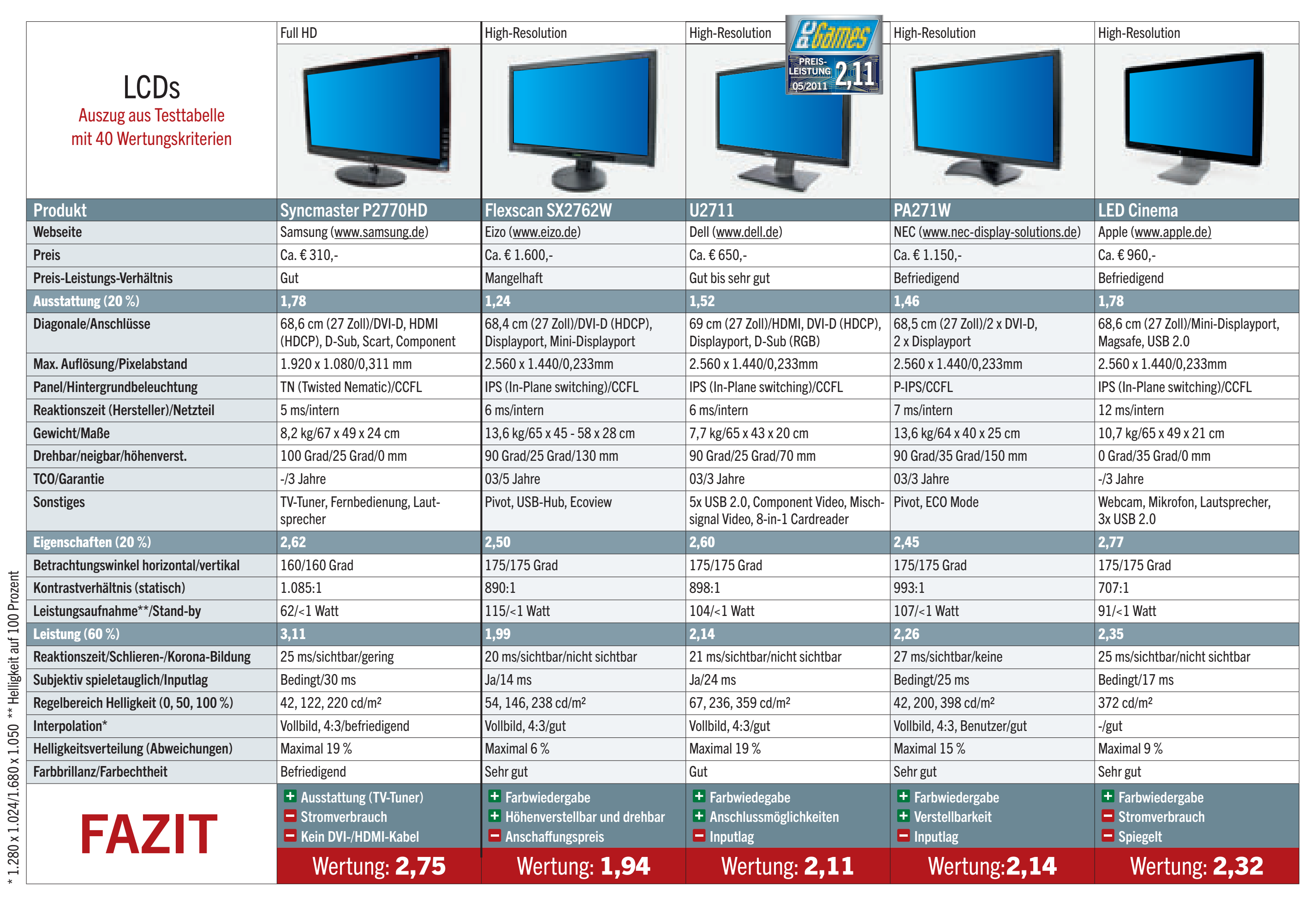
**27-Zoll-Flüssigkristallbildschirme**

LCDs mit 27 Zoll Bildschirmdiagonale und Full-HD-Auflösung bekommen Sie schon sehr preiswert. Asus, Fujitsu und Acer bieten spieletaugliche Geräte. Falls Sie allerdings ein LCD mit einer höheren Auflösung möchten, können wir das Dell U2711 empfehlen, da es relativ günstig ist und gute Leistungswerte erreicht.

PC Games TOP-PRODUKT 2,05 05/2011

| LCDs<br>Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien | Full HD | Full HD | Full HD | Full HD | Full HD |
|---|---|---|---|---|---|
| **Produkt** | **VE278** | **SL Line SL27T-1 LED** | **S273HLBMII** | **MD 20147** | **273E3SB** |
| Webseite | Asus (www.asus.de) | Fujitsu (de.fujitsu.com) | Acer (www.acer.de) | Medion (www.medion.com/de) | Philips (www.philips.de) |
| Preis | Ca. € 320,- | Ca. € 320,- | Ca. € 350,- | Ca. € 250,- | Ca. € 290,- |
| Preis-Leistungs-Verhältnis | Gut | Gut | Gut | Gut | Gut |
| **Ausstattung (20 %)** | **1,68** | **1,84** | **1,97** | **1,94** | **2,12** |
| Diagonale/Anschlüsse | 68,6 cm (27 Zoll)/Displayport, DVI-D, HDMI (HDCP), D-Sub | 68,6 cm (27 Zoll)/2x HDMI (HDCP), D-Sub | 68,6 cm (27 Zoll)/2x HDMI (HDCP), D-Sub (RGB) | 68,6 cm (27 Zoll)/HDMI (HDCP), DVI-D, D-Sub (RGB) | 68,6 cm (27 Zoll)/DVI-D (HDCP), D-Sub (RGB) |
| Max. Auflösung/Pixelabstand | 1.920 x 1.080/0,311 mm | 1.920 x 1.080/0,311 mm | 1.920 x 1.080/0,311 mm | 1.920 x 1.080/0,311mm | 1.920 x 1.080/0,311mm |
| Panel/Hintergrundbeleuchtung | TN (Twisted Nematic)/LED | TN (Twisted Nematic)/LED | TN (Twisted Nematic)/LED | TN (Twisted Nematic)/CCFL | TN (Twisted Nematic)/CCFL |
| Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil | 2 ms/intern | 3 ms/intern | 2 ms/extern | 2 ms/intern | 5 ms /intern |
| Gewicht/Maße | 6,5 kg/64 x 45 x 22 cm | 7,7 kg/64 x 44 x 21 cm | 5,8 kg/65 x 47 x 19 cm | 6,3 kg/65 x 46 x 24 cm | 8,2 kg/64 x 44 x 23 cm |
| Drehbar/neigbar/höhenverst. | 0 Grad/25 Grad/0 mm | 0 Grad/20 Grad/0 mm | 0 Grad/25 Grad/0 mm | 0 Grad/20 Grad/0 mm | 0 Grad/25 Grad/0 mm |
| TCO/Garantie | -/3 Jahre | 5.0/3 Jahre | -/3 Jahre | -/2 Jahre | 5.1/2 Jahre |
| Sonstiges | Lautsprecher | Lautsprecher | Lautsprecher | Lautsprecher | - |
| **Eigenschaften (20 %)** | **2,41** | **2,42** | **2,39** | **2,47** | **2,50** |
| Betrachtungswinkel horizontal/vertikal | 160/160 Grad | 160/160 Grad | 160/160 Grad | 160/160 Grad | 160/160 Grad |
| Kontrastverhältnis (statisch) | 1.115:1 | 960:1 | 973:1 | 1.265:1 | 855:1 |
| Leistungsaufnahme**/Stand-by | 36/<1 Watt | 35/<1 Watt | 30/<1 Watt | 43/<1 Watt | 39/<1 Watt |
| **Leistung (60 %)** | **2,05** | **2,21** | **2,25** | **2,47** | **2,49** |
| Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung | 14 ms/sehr gering/kaum sichtbar | 16 ms/sehr gering/deutlich sichtbar | 15 ms/sehr gering/deutlich sichtbar | 26 ms/sichtbar/gering | 29 ms/sichtbar/minimal sichtbar |
| Subjektiv spieletauglich/Inputlag | Ja/19 ms | Ja/5 ms | Ja/11 ms | Bedingt/6 ms | Bedingt/5 ms |
| Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %) | 82, 165, 249 cd/m² | 56, 138, 225 cd/m² | 88, 170, 292 cd/m² | 14, 80, 162 (Spiel: 265) cd/m² | 41, 157, 282 cd/m² |
| Interpolation* | Vollbild, 4:3/gut | Vollbild, 4:3/befriedigend | Vollbild, 4:3/befriedigend | Vollbild, 4:3/befriedigend | Breitbild, 4:3/gut |
| Helligkeitsverteilung (Abweichungen) | Maximal 14 % | Maximal 14 % | Maximal 26 % | Maximal 15 % | Max. 16 % |
| Farbbrillanz/Farbechtheit | Gut | Befriedigend | Gut | Befriedigend | Befriedigend |
| **FAZIT** | + Displayport-Anschluss<br>+ Reaktionszeit<br>+ Preiswert | + Reaktionszeit<br>+ Energieaufnahme<br>– Korona-Bildung | + Reaktionszeit<br>+ Energieaufnahme<br>– Kein HDMI-Kabel | + Sehr preiswert<br>– Helligkeitseinstellung<br>– Reaktionszeit | + Preiswert<br>+ Verbrauch<br>– Reaktionszeit |
| | Wertung: **2,05** | Wertung: **2,17** | Wertung: **2,22** | Wertung: **2,36** | Wertung: **2,42** |

* 1.280 x 1.024/1.680 x 1.050 ** Helligkeit auf 100 Prozent



PC Games PREIS-LEISTUNG 2,11 05/2011

| LCDs<br>Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien | Full HD | High-Resolution | High-Resolution | High-Resolution | High-Resolution |
|---|---|---|---|---|---|
| **Produkt** | **Syncmaster P2770HD** | **Flexscan SX2762W** | **U2711** | **PA271W** | **LED Cinema** |
| Webseite | Samsung (www.samsung.de) | Eizo (www.eizo.de) | Dell (www.dell.de) | NEC (www.nec-display-solutions.de) | Apple (www.apple.de) |
| Preis | Ca. € 310,- | Ca. € 1.600,- | Ca. € 650,- | Ca. € 1.150,- | Ca. € 960,- |
| Preis-Leistungs-Verhältnis | Gut | Mangelhaft | Gut bis sehr gut | Befriedigend | Befriedigend |
| **Ausstattung (20 %)** | **1,78** | **1,24** | **1,52** | **1,46** | **1,78** |
| Diagonale/Anschlüsse | 68,6 cm (27 Zoll)/DVI-D, HDMI (HDCP), D-Sub, Scart, Component | 68,4 cm (27 Zoll)/DVI-D (HDCP), Displayport, Mini-Displayport | 69 cm (27 Zoll)/HDMI, DVI-D (HDCP), Displayport, D-Sub (RGB) | 68,5 cm (27 Zoll)/2 x DVI-D, 2 x Displayport | 68,6 cm (27 Zoll)/Mini-Displayport, Magsafe, USB 2.0 |
| Max. Auflösung/Pixelabstand | 1.920 x 1.080/0,311 mm | 2.560 x 1.440/0,233mm | 2.560 x 1.440/0,233mm | 2.560 x 1.440/0,233mm | 2.560 x 1.440/0,233mm |
| Panel/Hintergrundbeleuchtung | TN (Twisted Nematic)/CCFL | IPS (In-Plane switching)/CCFL | IPS (In-Plane switching)/CCFL | P-IPS/CCFL | IPS (In-Plane switching)/CCFL |
| Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil | 5 ms/intern | 6 ms/intern | 6 ms/intern | 7 ms/intern | 12 ms/intern |
| Gewicht/Maße | 8,2 kg/67 x 49 x 24 cm | 13,6 kg/65 x 45 - 58 x 28 cm | 7,7 kg/65 x 43 x 20 cm | 13,6 kg/64 x 40 x 25 cm | 10,7 kg/65 x 49 x 21 cm |
| Drehbar/neigbar/höhenverst. | 100 Grad/25 Grad/0 mm | 90 Grad/25 Grad/130 mm | 90 Grad/25 Grad/70 mm | 90 Grad/35 Grad/150 mm | 0 Grad/35 Grad/0 mm |
| TCO/Garantie | -/3 Jahre | 03/5 Jahre | 03/3 Jahre | 03/3 Jahre | -/3 Jahre |
| Sonstiges | TV-Tuner, Fernbedienung, Lautsprecher | Pivot, USB-Hub, Ecoview | 5x USB 2.0, Component Video, Mischsignal Video, 8-in-1 Cardreader | Pivot, ECO Mode | Webcam, Mikrofon, Lautsprecher, 3x USB 2.0 |
| **Eigenschaften (20 %)** | **2,62** | **2,50** | **2,60** | **2,45** | **2,77** |
| Betrachtungswinkel horizontal/vertikal | 160/160 Grad | 175/175 Grad | 175/175 Grad | 175/175 Grad | 175/175 Grad |
| Kontrastverhältnis (statisch) | 1.085:1 | 890:1 | 898:1 | 993:1 | 707:1 |
| Leistungsaufnahme**/Stand-by | 62/<1 Watt | 115/<1 Watt | 104/<1 Watt | 107/<1 Watt | 91/<1 Watt |
| **Leistung (60 %)** | **3,11** | **1,99** | **2,14** | **2,26** | **2,35** |
| Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung | 25 ms/sichtbar/gering | 20 ms/sichtbar/nicht sichtbar | 21 ms/sichtbar/nicht sichtbar | 27 ms/sichtbar/keine | 25 ms/sichtbar/nicht sichtbar |
| Subjektiv spieletauglich/Inputlag | Bedingt/30 ms | Ja/14 ms | Ja/24 ms | Bedingt/25 ms | Bedingt/17 ms |
| Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %) | 42, 122, 220 cd/m² | 54, 146, 238 cd/m² | 67, 236, 359 cd/m² | 42, 200, 398 cd/m² | 372 cd/m² |
| Interpolation* | Vollbild, 4:3/befriedigend | Vollbild, 4:3/gut | Vollbild, 4:3/gut | Vollbild, 4:3, Benutzer/gut | -/gut |
| Helligkeitsverteilung (Abweichungen) | Maximal 19 % | Maximal 6 % | Maximal 19 % | Maximal 15 % | Maximal 9 % |
| Farbbrillanz/Farbechtheit | Befriedigend | Sehr gut | Gut | Sehr gut | Sehr gut |
| **FAZIT** | + Ausstattung (TV-Tuner)<br>– Stromverbrauch<br>– Kein DVI-/HDMI-Kabel | + Farbwiedergabe<br>+ Höhenverstellbar und drehbar<br>– Anschaffungspreis | + Farbwiedegabe<br>+ Anschlussmöglichkeiten<br>– Inputlag | + Farbwiedergabe<br>+ Verstellbarkeit<br>– Inputlag | + Farbwiedergabe<br>– Stromverbrauch<br>– Spiegelt |
| | Wertung: **2,75** | Wertung: **1,94** | Wertung: **2,11** | Wertung:**2,14** | Wertung: **2,32** |

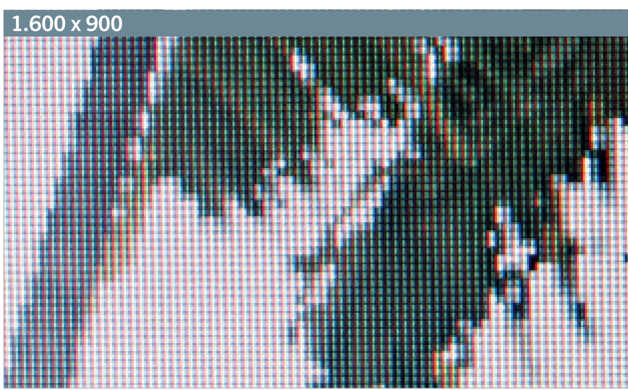
* 1.280 x 1.024/1.680 x 1.050 ** Helligkeit auf 100 Prozent

## VERGLEICH VON DREI AUFLÖSUNGEN

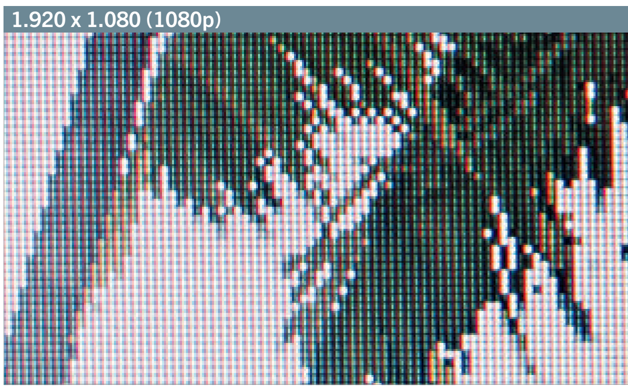
1.280 x 720 (720p)



1.600 x 900

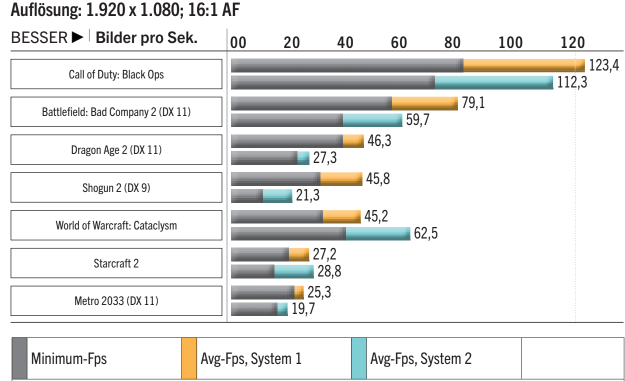


1.920 x 1.080 (1080p)



Mit einem Full-HD-Monitor haben wir überprüft, wie detailreich Full-HD wirklich ist und wie sich die Bildqualität bei niedrigeren Auflösungen verändert.

## FULL HD: MÖGLICH, ABER NICHT IMMER RUCKELFREI




**System 1:** Phenom X6 1090T, Asrock 890GX Extreme 3, Crucial 2x 2 Gigabyte DDR3-1333 @ 9-9-9-24, Radeon HD 5870 (900/2.450 MHz); Windows 7 x64 SP1, Catalyst 11.4 EP
**System 2:** Core i7-860, Asus P7P55D Deluxe, 2x 2 Gigabyte DDR3-1333 @ 7-7-7-21, Geforce GTX 460/1G (726/1.451/1.800 MHz); Windows 7 x64 SP1, Geforce 267.59

# Full HD in Spielen

## Ist High-Definition-Gaming sinnvoll oder kostet eine Full-HD-Auflösung zu viel Performance?

Mittlerweile gibt es im Handel fast nur noch Monitore mit einer Full-HD-Auflösung zu kaufen, da sich dieses Format in der vergangenen Zeit immer mehr durchgesetzt hat. Wenn Sie nicht mehr als 500 Euro für einen Bildschirm ausgeben möchten, werden Sie höchstwahrscheinlich einen Monitor erwerben, der Full HD unterstützt. Wir testen zwei verschiedene Systemkonfigurationen mit sieben Spielen, um zu überprüfen, mit welcher Hardware Sie in den Genuss des High-Definition-Gamings kommen.

### FULL HD = VOLLSTÄNDIG HOCHAUFLÖSEND

Diese Darstellungsweise besitzt eine Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln. Das sind 2.073.600 Millionen Bildpunkte, die über den Monitor verteilt sind. Der Platz, der Ihnen auf dem Desktop zur Verfügung steht, wird mit einer steigenden Auflösung höher.

### FULL-HD-VIDEOS AUFNEHMEN

Jeder PC-Spieler hat Folgendes schon einmal erlebt: Sie spielen Ihren Lieblingstitel und es ist etwas Einzigartiges oder Sensationelles passiert, sei es ein Rennen mit unglaublichen Fahrszenen, eine PvP-Schlacht mit hohen kritischen Treffern oder eine Abschussserie der Superlative. Vieles lässt sich in Screenshots festhalten, eine längere Sequenz kann jedoch besser mit einem Video aufgenommen werden. Nachdem Sie einige Ihrer besten Spielsituationen auf Video gebannt haben, können Sie dieses zusätzlich bearbeiten und schneiden, um es anschließend anderen zu präsentieren. Viele von Nutzern selbst erstellte Spielevideos sind bereits in hoher Qualität, also 720p oder gar 1080p, vorzufinden, wobei 1080p-Videos nur mit einem Full-HD-Bildschirm aufgenommen werden können.

### HD-GAMING: MAL MÖGLICH, MAL NICHT

Einige Spiele sind äußerst prozessorlastig sind, in diesen Fällen ist die Grafikkarte zweitranging. Daher testen wir hier nur Titel, bei denen die Grafikkarte hauptverantwortlich für die Performance ist. Bei **Battlefield: Bad Company 2** setzt sich die Radeon HD 5870 mit 79,1 Fps (min. 56 Fps) deutlich von der Geforce GTX 460 ab. Die Geforce GTX 460 produziert mindestens 39 Fps. Durchschnittlich sind es 59,7 Fps. Somit lässt sich das Spiel auf beiden Systemen gut spielen.

Bei **CoD: Black Ops** fällt die Fps-Rate generell sehr hoch aus. Hier garantiert die Radeon HD 5870 mit mindestens 81 Fps und durchschnittlich 90,7 Fps einen absolut ruckelfreien Spielgenuss. Auch die GTX 460 zeigt hier keine großen Schwächen. Die **Dragon Age 2**-Benchmarkwerte sehen wiederum ganz anders aus. Hier sinkt die Bildrate mit der Geforce-Karte auf 23 Fps. Die HD 5870 schafft es immerhin, nicht unter 39 Bilder pro Sekunde zu kommen.

Das vor allem mit DX11-Optik sehr viel Grafikleistung fordernde **Metro 2033** wird von beiden Karten nicht ruckelfrei dargestellt und die Fps-Rate liegt deutlich unter der Spielbarkeitsgrenze von 40 Fps. Die AMD-Karte macht mindestens 22 Bilder pro Sekunde, während der Geforce-Kollege bis auf unspielbare 16 Fps sinkt. Beide Karten reichen für das Spiel in Full HD nicht aus. Genauso sieht es in **Starcraft 2** aus: Die Durschnitts-Fps liegen bei beiden Karten fast gleichauf, doch 27 Fps (HD 5870) respektive 29 Fps (Geforce GTX 460) langen für ein flüssiges Spielen nicht.

In Verbindung mit einer GTX 460 läuft **Shogun 2** nur mit durchschnittlich 21,3 Fps (Minimum 11 Fps), während die HD 5870 nicht unter 31 Fps kommt und durchschnittlich 45,8 Fps berechnet. Im Spiel **World of Warcraft: Cataclysm** kann man mit beiden Karten ruckelfrei durch Azeroth reisen. Jedoch ist die Geforce GTX 460 hier schneller.

### FAZIT: QUALITÄT VS. LEISTUNG

Einige der getesteten Titel sind definitiv spielbar. Andere Titel wiederum werden nicht flüssig dargestellt. Bei Spielen, die nicht ruckelfrei wiedergegeben werden, können Sie die Auflösung reduzieren oder die Details minimieren. Die Entscheidung, ob man Full HD in Spielen benötigt oder auf Details verzichtet, liegt beim Anwender selbst.

# Spielen am LCD-TV oder Beamer

## Noch mehr Darstellungsfläche: LCD-Fernseher oder Projektor als Alternative zum PC-Monitor

Ein auch für Spiele taugliches 27-Zoll-LCD bekommen Sie schon für rund 300 Euro, doch vielleicht genügt Ihnen die Größe nicht. Im PC-Bereich ist aktuell bei 30 Zoll Bildschirmdiagonale Schluss, mehr Darstellungsfläche bekommen Sie nur mit Mehrschirmlösungen. Eine verhältnismäßig preiswerte Alternative sind Fernseher und Projektoren. Gerade Beamer bieten bis zu zehn Meter Darstellungsdiagonale und kosten weniger als ein 30-Zoll-PC-Monitor. Noch preiswerter wird es, wenn Sie den vielleicht vorhandenen 40-Zoll-Fernseher mit dem PC verbinden. PC Games gibt Ihnen Praxistipps, damit Sie LCD-TV oder Beamer als Monitorersatz nutzen können.

### PROJEKTOR VERSUS LCD-TV

Wer vor der Anschaffungsfrage „LCD-TV oder Beamer" steht, sollte einige Dinge beachten: Während fast jeder aktuell erhältliche Fernseher Full HD (1.920 x 1.080) unterstützt, müssen Sie für einen entsprechenden Beamer mindestens 900 Euro ausgeben. Durch die große Projektionsfläche werden bei einer Auflösung von 1.920 x 1.080 unter Umständen trotzdem einzelne Pixel sichtbar. Dies hängt natürlich stark vom Abstand des Beamers zur Leinwand und vom Platz des Zuschauers ab. Unsere Tests zeigen auch, dass für einen Projektor eine spezielle Leinwand sinnvoll ist. Und für ein optimales Ergebnis sollte der Raum abgedunkelt werden. Sie sehen also, dass der Aufwand für ein gutes Beamerbild höher ist als für ein LCD-TV-Gerät.

### ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN

Wir empfehlen Ihnen, einen Beamer oder Fernseher immer über eine digitale Schnittstelle anzuschließen. Bei den meisten Geräten ist dies HDMI (High Definition Multimedia Interface). Da nicht alle Grafikkarten über eine HDMI-Ausgabe verfügen, können Sie auch ein Adapterkabel von DVI-D auf HDMI einsetzen. Beachten Sie aber, dass dann kein Audiosignal übertragen wird. Sie müssen also gegebenenfalls den Soundausgang des PCs zusätzlich beispielsweise mit dem LCD-TV verbinden.

### LCD-TV AM RECHNER

Wenn Sie sich für den Fernseher entschieden und ihn per HDMI mit dem Rechner verbunden haben, passen Sie als Erstes die Auflösung im Treibermenü an. In der Regel ist 1.920 x 1.080 die richtige Wahl, da das Anzeigegerät aber von Windows erkannt wird, können Sie hier wenig falsch machen. Allerdings geben nicht alle Fernseher das Bild 1:1 aus. Das bedeutet, dass entweder ein schwarzer Rand zu sehen ist oder Teile des Desktops am Rand des TVs verschwinden. Stellen Sie zunächst am Fernseher wenn möglich den PC-Modus ein oder schalten Sie zumindest die automatische Bildskalierung ab. Falls das Bild immer noch nicht 1:1 wiedergegeben wird, müssen Sie sich ins Menü des Geforce- beziehungsweise Catalyst-Treibers begeben und dort Under- oder Overscan reduzieren, bis das Bild die Fläche des Fernsehers voll ausfüllt.

Viele LCD-TVs setzen zahlreiche Bildoptimierungstechniken ein, diese stören bei der Wiedergabe des PC-Desktops meistens. Sollten Sie also den Text aufgrund von zu viel Kontrast oder zu grellen Farben nicht lesen können, passen Sie die Einstellungen im Menü des Fernsehers an. Da Sie von einem LCD-TV häufig deutlich weiter weg sitzen als von einem PC-Monitor, müssen Sie die Schriftgröße unter Windows erhöhen: Standardmäßig bietet Windows 7 nur 125 dpi an, doch manuell können Sie auch 200 dpi eingeben. Die Schrift der Symbole und Menüs ist dann auch von der Couch aus problemlos lesbar.

### SPIELEN AUF DEM LCD-TV

Schon bei früheren Tests mit Fernsehern als PC-Monitor-Ersatz stellten wir bei der Reaktionszeit und dem Inputlag noch Probleme fest. Bei den beiden aktuellen Beispiel-TVs Samsung LE-40C650 und LG 42LD450 ist die Anzeigeverzögerung im Vergleich zu PC-LCDs immer noch zu hoch. So messen wir Reaktionszeiten zwischen 25 und 28 Millisekunden. Diese Werte sind durchaus akzeptabel, doch der Inputlag liegt zwischen 30 und 45 Millisekunden. Shooter sollten Sie daher nicht am LCD-TV spielen, aber Actiontitel wie **Dragon Age 2** oder **Assassin's Creed** sind spielbar. Richtig Freude kommt bei Rennspielen wie **NfS: Shift 2 Unleashed** auf, da Sie diese auch per Gamepad steuern können. Ein Tipp: Prüfen Sie die verfügbaren Modi im Konfigurationsmenü des Fernsehers, denn Optionen wie „Game-Modus" verringern deutlich die Anzeigeverzögerung, da Bildverbesserungstechniken abgeschaltet werden. Bei einem LCD-TV kann es einen PC- und einen Game-Modus geben.

Bild: Sony

**GRÖSSENWAHN** | Mehr Bildfläche als ein herkömmlicher PC-Monitor mit 27 oder 30 Zoll Bilddiagonale bieten zurzeit nur das Flachbildfernsehgerät (LCD-TV) oder der Beamer.

## BEISPIELE: LCD-TVS

**LG 42LD450**
- Bildschirmdiagonale: 42 Zoll
- Auflösung: 1.920 x 1.080 Pixel
- Tuner: DVB-T
- Kontrast: 60.000:1 (dynamisch)
- Anschlüsse: 2 x HDMI, Scart, Composite, Komponente




**Samsung LE40C650**
- Bildschirmdiagonale: 40 Zoll
- Auflösung: 1.920 x 1.080 Pixel
- Tuner: DVB-T/C (MPEG4/HD)
- Kontrast: 1.000.000:1 (dynamisch)
- Anschlüsse: 4 x HDMI, 2 x Scart, D-Sub (VGA), Komponente




## BEISPIELE: BEAMER

**Acer H5360**
- DLP-Projektor
- Maximal 2.500 ANSI Lumen
- Auflösung: 1.280 x 720 Pixel
- Bilddiagonale: 0,67-7,62 m
- Projektionsabstand: 1,00-10,30 m
- Lampenlebensdauer: 3.000 h (Ersatzlampe ab 150 Euro)
- Anschlüsse: HDMI, D-Sub, S-Video,Composite, Komponente




**Optoma HD20**
- DLP-Projektor
- Maximal 1.700 ANSI Lumen
- Auflösung: 1.920 x 1.080 Pixel
- Bilddiagonale: 0,92-9,21 m
- Projektionsabstand: 1,20-10 m
- Lampenlebensdauer: 3.000 h (Ersatzlampe ab 160 Euro)
- Anschlüsse: 2 x HDMI, D-Sub, Composite, Komponente



## VERGLEICH BILDQUALITÄT



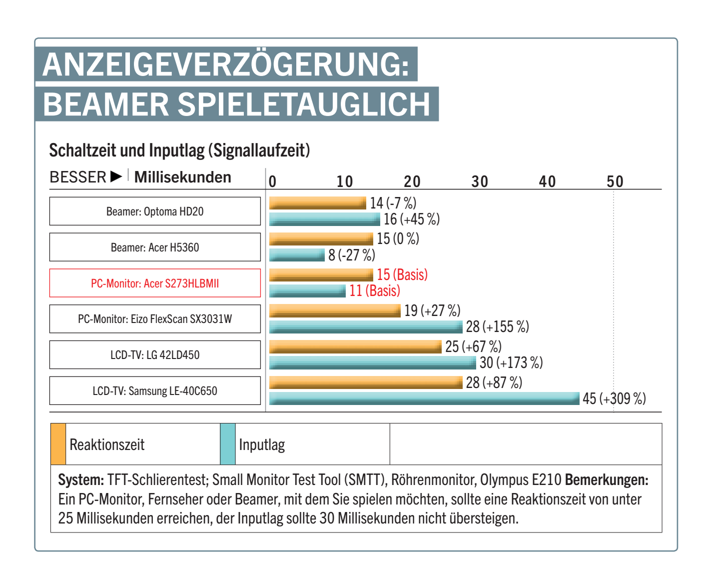

LCD-TV (LG 42LD450)







Ein hochwertiger PC-Monitor bietet eindeutig das beste und farblich vielfältigste Bild. Deutlich weniger Farben stellen LCD-TV und Beamer dar. Der Unterschied zwischen dem Bild des Projektors mit und ohne Leinwand ist in dieser Abbildung nur schwer ersichtlich, doch im realen Einsatz würden Sie ihn klar erkennen.




### DER RICHTIGE PROJEKTOR

Für unseren Praxistest wählen wir den 720p-Beamer Acer H5360 und das 1.080p-Gerät Optoma HD20 aus. Die Projektoren kosten 540 beziehungsweise 900 Euro. Ein wichtiger Faktor bei einem Beamer ist die Haltbarkeit der Birne, diese arbeitet je nach Hersteller 2.000 bis 4.000 Stunden. Bei normaler Nutzung brauchen Sie fast jedes Jahr eine neue Birne, diese kostet einzeln 150 bis 250 Euro. Der größte Feind der Birne ist Hitze, daher werden Beamer immer aktiv gekühlt. Im Messlabor haben wir die Lautheit aus 0,5 Metern Entfernung nachgemessen: Der Acer H5360 erzeugt 1,8 bis 2,4 Sone und der Optoma HD20 arbeitet mit 2,7 bis 3,0 Sone. Im Praxiseinsatz steht ein Projektor aber in der Regel einige Meter vom Anwender entfernt und zudem kommen bei vielen Spielern kräftige 5.1-Lautsprechersysteme zum Einsatz.

### BEAMER AUFSTELLEN

Einen Projektor hängen Sie entweder an die Zimmerdecke oder Sie stellen ihn erhöht vor der Leinwand auf. Der PC muss nicht zwingend in der Nähe stehen, denn ein HDMI-Kabel kann bis zu 15 Meter lang sein. Hochwertige Kabel bieten bis 20 Meter eine gute Übertragungsqualität. Im Konfigurationsmenü des Projektors passen Sie das angezeigte Bild dem Aufstellungsort an und machen es per Trapezfunktion wieder rechteckig. Viele Beamer bieten auch einen PC-Modus an. Im Treibermenü des Rechners stellen Sie die richtige Auflösung ein, diese wird mit „… empfohlen" gekennzeichnet. Bei unserem Beispielgerät H5360 von Acer haben wir zudem 120 Hertz Bildwiederholfrequenz aktiviert. Der Acer kann auch 1.920 x 1.080 als Eingangssignal verarbeiten, allerdings werden immer nur 1.280 x 720 an die Wand geworfen.

### SPIELEN AM BEAMER

Für ein optimales Ergebnis müssen Sie im Konfigurationsmenü des Projektors den Game-Modus aktivieren und im Treibermenü des Rechners eine PC-Auflösung mit 60 Hertz (oder besser 120 Hertz) auswählen. Durch diese Maßnahmen konnten wir den Inputlag des Acer H5360 von 45 auf 8 Millisekunden senken – absolut spieletauglich. Hinzu kommt die kurze Reaktionszeit von 15 Millisekunden. Auch der Optoma HD20 ist mit 14 beziehungsweise 16 Millisekunden für schnelle Actionspiele geeignet. Etwas problematisch ist bei Projektoren der Kontrast bei dunklen Bildern. Entweder bietet der Beamer eine Option zur Behebung des Problems oder Sie müssen den Kontrast stark hochregeln. Ebenfalls Abhilfe schafft das stärkere Abdunkeln des Raums oder der Einsatz einer speziellen Leinwand.

### LEINWAND WIRKLICH NÖTIG?

Im Extrakasten oben sehen Sie den Vergleich zwischen Leinwand und einfacher weißer Wand. Der Unterschied ist gering. Das hat folgende Gründe: Die weiße Wand ist eine sehr ebene und frisch gestrichene Trockenbauwand. Im Alltag dunkelt Dispersionsfarbe allerdings nach, sodass sich das Ergebnis verschlechtert. Eine Leinwand hingegen reflektiert immer gleich stark und lässt sich gegebenenfalls abwaschen. Trotzdem sollten Sie die Leinwand vor Sonnenlicht schützen. Die Preise für Leinwände liegen je nach Ausstattung und Größe bei 100 bis 1.000 Euro. Eine Alternative ist Spezialfarbe, beispielsweise von Proflexx (www.proflexx.de): Ein für fünf Quadratmeter ausreichendes und aus Grundierung, Basisfarbe sowie Versiegelung bestehendes Paket kostet etwa 160 Euro.

### BLU-RAY UND STREAMING

Ganz klar für einen Fernseher oder besser einen Projektor spricht das Abspielen von Filmen. Dank Blu-ray-Laufwerken und passender Software machen Sie Ihren PC im Handumdrehen zum Blu-ray-Player. Ein passendes optisches Laufwerk (Liteon iHOS104) bekommen Sie ab 50 Euro und die Software (Cyberlink PowerDVD 10.0 Ultra) ab 60 Euro. Ob Ihre Hardware den notwendigen Kopierschutzmechanismus HDCP unterstützt, erfahren Sie beispielsweise im Geforce-Treiber oder durch das Tool Cyberlink BD & 3D Advisor (http://goo.gl/Rq7Rr).

Eine Alternative zu Blu-ray-Medien bieten Dienste wie Videoload, Maxdome, Lovefilm oder T-Home Entertain. Bei diesen Anbietern können Sie Filme direkt aus dem Internet streamen – teilweise sogar in HD. Ebenfalls sehr interessant für PC-Anwender ist, dass nahezu alle Fernsehsender auch eine Webseite mit Aufzeichnungen bereits ausgestrahlter Sendungen betreiben. ❑









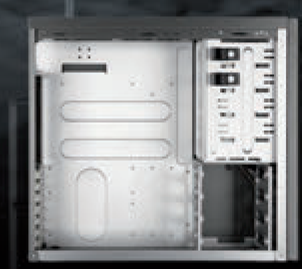


## AL4

Elegant, stylisch und komplett aus Aluminium – das ATX-Gehäuse AL4 ist ein echter Hingucker. Es bietet Platz für vier optische Laufwerke und hat einen 120-mm-LED-Frontlüfter bereits vorinstalliert. Weiterhin stehen vier Einbauschächte für 3,5"-Geräte zur Verfügung, von denen einer extern zugänglich ist und sich somit zum Verbauen z. B. eines Kartenlesers eignet.

Die Montage der Festplatten erfolgt schraubenlos mittels entkoppelter Schnellverschlüsse. In der Frontblende des Gehäuses findet sich ein I/O-Panel mit zwei USB2.0- und zwei Audio-Anschlüssen.

- Erhältlich in Silber und Titan
- Für ATX- und Micro-ATX-Mainboards geeignet
- 4x 5,25"-Einbauschächte
- 4x 3,5"-Einbauschächte (1x extern)
- 7 Slots für Erweiterungskarten
- Entkoppelte, schraubenlose Festplattenmontage



## AL2

Der kleinere Bruder vom AL4, das AL2, ist ebenfalls ein komplett aus Aluminium gefertigtes Micro-ATX-Gehäuse mit vorinstalliertem 92-mm-LED-Frontlüfter, das Platz für zwei optische Laufwerke bietet. Für 3,5"-Geräte stehen zwei Einbauschächte zur Verfügung, von denen einer extern zugänglich ist und sich somit zum Verbauen z. B. eines Kartenlesers eignet.

Auch das AL2 hat ein I/O-Panel in der Frontblende, welches zwei USB2.0- und zwei Audio-Anschlüsse bereitstellt.

- Erhältlich in Silber und Titan
- Für Micro-ATX- und Mini-ITX-Mainboards geeignet
- 2x 5,25"-Einbauschächte
- 2x 3,5"-Einbauschächte (1x extern)
- 4 Slots für Erweiterungskarten



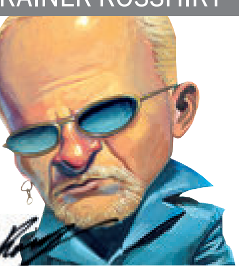
STORAGE SOLUTIONS | MULTIMEDIA | POWER SUPPLIES | INPUT DEVICES | CASES | COOLING

**www.sharkoon.de**

# ROSSIS RUMPELKAMMER




## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich habe das Pech, in einem Reihenhaus zu wohnen, und ich bin umzingelt! Links und rechts von mir leben Familien mit Kindern."

**Ich hab ja nun nichts Prinzipielles gegen Kinder – ich kann nur die nicht leiden, mit denen ich zwangsweise konfrontiert werde. Und weil gegen Nachbarskinder nun mal kein legales Kraut gewachsen ist, bleibt mir nichts anderes übrig, als mit der Geduld eines satten Krokodils zu lauern, bis die Gören endlich alt genug sind und ausziehen. Im Normalfall gelingt mir das sehr gut. An manchen Tagen bereitet es aber echte Probleme. Zum Beispiel in den Osterfeiertagen. Nachbar links überraschte mich mitten in der Nacht (ich bin kein Frühaufsteher und gehe spät zu Bett) durch geheimnisvolles Tun im Garten. Bald war er wieder verschwunden, aber mich zwickte die Neugier. Eine kurze, heimliche Visite in seinem Garten ergab, dass er mehr oder weniger geschickt allerlei Süßkram im Garten versteckt hatte. Vieles davon hatte die Form eines Eis – meist größer und viel bunter, aber irgendwie immer nur Eier. Lediglich einige Hasen (in Goldfolie verpackt und aus Schokolade – natürlich keine echten) lockerten die Zusammenstellung auf. Eine Stichprobe ergab, dass die Eier aus Marzipan, Zucker oder Schokolade bestanden. Ein paar richtige Eier, bunt gefärbt, waren auch darunter. Mein Nachtmahl lag noch nicht lange zurück und es gab keinen Nachtisch. Die Schokoladeneier waren jetzt nicht so mein Fall – ich bevorzuge die gefüllten. Die von mir inspizierten Hasen waren eher von minderer Qualität, die Marzipaneier hingegen eine wahre Gaumenfreude. Natürlich wurde es mir von dem vielen, süßen Zeug etwas komisch im Magen und ein paar hart gekochte Eier kamen mir da gerade recht. Sehr zu meinem Bedauern hatte ich nicht daran gedacht, etwas Salz einzustecken. Da ich kein Unmensch bin und zu diesem Zeitpunkt bereits ahnte, dass es sich hierbei um die Osterüberraschung für die lieben Kleinen handeln könnte, habe ich selbstverständlich nicht alles aufgegessen. Die Hasen mochte ich eh nicht und den angebissenen habe ich wieder liebevoll verpackt und die fehlenden Ohren geschickt mit etwas Gras kaschiert. Der nächste Morgen wäre fast ein guter Morgen geworden. Die Vögel zwitscherten, ein Kind heulte und eine Frau kreischte. Kurz danach hämmerte Herr Nachbar an meine Türe und begehrte harsch einen umgehenden Gesprächstermin. Ob ich in seinem Garten gewesen wäre, wollte er wissen, und ob ich die ganzen Eier gefressen hätte. Die Ausrede von der karpatischen Wanderhexe, die ich just in dieser Nacht gesehen habe, fand bei ihm keinen Glauben. Immer wieder fielen die Begriffe „für die Kinder", „nicht für mich" und „Unverschämtheit". Ich versuchte zu kontern, indem ich ihm von Ostern, dem lieben Jesus, dessen Geburtstag und christlicher Nächstenliebe erzählte, was bei ihm jedoch auf taube Ohren stieß. Auch mein Argument, dass seine Katze regelmäßig des Nachts in meinen Garten klettert und ich darum ja wohl auch das gleiche Recht bei ihm hätte, zog nicht, was ich als ausgesprochen unfair empfand. Immerhin habe ich ihm ja nicht kleine, braune Häuflein hinterlassen, wie es seine Katze bei mir zu tun pflegt! Auch sollte gerade er als mustergültiger Vater doch eigentlich wissen, dass Zuckerzeug in diesen Mengen keineswegs für Kinder geeignet ist. Er sollte mir schon ein wenig dankbar sein, dass ich mich geopfert habe, um seinen Fehler zu korrigieren, und die Wahrscheinlichkeit von Karies in nicht unerheblichen Umfang eingeschränkt habe. War er aber seltsamerweise nicht. Mit Eltern kann man an diesem Punkt einfach nicht diskutieren.**

## E-MAIL & POST-ADRESSE

**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

## Eat & Read

„Ich bin dir überaus dankbar."

*Lieber Rainer,*

*ich bin dir überaus dankbar für deine leckeren und einfachen Rezepte, die sogar meinen Mann zum 2. Mal motivieren zu kochen. Nach deinem leckeren Flammkuchen traute sich mein Mann nun auch mal an die Schnitzel, aber mal ehrlich, welcher Irre kommt auf die Idee, Kloßteig auf diese Art und Weise zuzubereiten?! Wer so kreativ ist, hat es sicher nicht nötig, seine Kreativität an Rezepten auszulassen. Aber kommen wir zu deinem Rezept. Es war wirklich sehr lecker, was wir echt nicht gedacht hätten, und siehe da, sogar unsere kleine Prinzessin (1,5 Jahre) hat es sich ganz toll schmecken lassen (sie isst nicht alles). Ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe. Deine Seiten sind nämlich die Einzigen, die ich lese.*

*Liebe Grüße aus dem beschaulichen Duderstadt, Kristin*

Es freut mich, wenn meine versteckten Schnitzel Anklang gefunden haben. So verrückt finde ich das Rezept aber gar nicht. Ich hatte schon viel gewagtere Kreationen, z. B. meine bayrischen Spaghetti mit Sauerkraut (Ausgabe 12/09). Da ich verfressen und ein Mann bin, gibt es eigentlich nur zwei Dinge, die mir ständig im Kopf herumgehen, und da erscheint es mir völlig normal, dass man versucht, Bekanntes neu anzuordnen oder etwas anders zuzubereiten. Über die untauglichen Versuche, die hierbei herauskamen (und davon gab es reichlich), berichte ich hier ja nicht. Zum Beispiel führten meine gescheiterten Versuche, Karamell herzustellen, zu einem schier unzerstörbaren Baustoff, der durchaus geeignet wäre, im Karosseriebau Verwendung zu finden, wenn man das Zeugs je wieder von den Molekülen der ehemaligen Pfanne hätte trennen können. Als ich das erste Mal versuchte, Käsesuppe herzustellen, war das Ergebnis zwar ungenießbar, aber die Kacheln im Badezimmer haften noch heute damit bombenfest. Was Sie in dieser Rubrik angeboten bekommen, ist somit alles handverlesen und wurde langen Testreihen unterzogen. An dieser Stelle geht mein Dank an ein paar Kumpel mit eisernen Mä-

### ROSSIS RACHE AN **DEN LESERN**

**Rossi:** Sehr geehrter Herr Jahn, natürlich stehen wir unseren Lesern auch nach dem Kauf der PC Games gerne mit Rat und Tat zur Seite. Ich habe auch vollstes Verständnis dafür, dass eines unserer Hefte gelegentlich vorschnell entsorgt wird und dann lange Gesichter die Folge sind, wenn die dazugehörige Vollversion wieder ausgegraben und installiert wird. Natürlich hat man nicht daran gedacht, sich den Code zu notieren. Uns eine kurze E-Mail zu schicken ist vollkommen richtig und im Normalfall werden solche kleinen Pannen auch schnell gelöst. In Ihrem Fall musste ich Ihnen leider einen Korb geben. Das war nun keineswegs durch Unwilligkeit meinerseits begründet, sondern durch Unfähigkeit. Das genannte Spiel wurde von uns niemals im Rahmen unserer Vollversionen vertrieben. Darum riet ich Ihnen auch, sich deswegen direkt an den Hersteller zu wenden. Ihre Antwort hat mich dann allerdings doch ein wenig überrascht! Neben sieben üblen Beschimpfungen (Verbrecher, Betrüger, unfähig, faule Saubande, sowie drei unzitierbare Kraftausdrücke) warfen Sie mir auch noch die Ankündigung juristischer Schritte um die Ohren. Dass wir in solchen Fällen nur helfend eingreifen können, wenn es sich auch um eines unserer Produkte handelt, war Ihnen leider keine gesonderte Erwähnung wert. Sehr zu meinem Bedauern werde ich somit keine andere Wahl haben, als auf die über mich hereinbrechende Prozesslawine zu warten, die Ihr Anwalt lostreten wird. Übrigens schreibt man „Anwalt" mit einem harten „t", nicht mit einem weichen, es sei denn, er hat in der Baumschule promoviert.

**Eine Antwort wird gerne entgegen genommen.**

**Warnung:** Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

gen, die sich immer einem Probe-Essen unterziehen.

## Schnitzel

„Bitte dringend um Klärung der Angelegenheit“

*Hallo Rainer,*

*vielen Dank für die wirklich tollen Rezepte in der PC Games. Aber nun zu meinem Problem: Ich hab dein Rezept „Versteckte Schnitzel“ genau nach Anleitung zubereitet, so wie ich dies immer mit deinen Rezepten mache. Allerdings muss ich diesmal einen kleinen, aber wohl nicht unerheblichen Fehler gemacht haben. ICH FINDE DIESE VERDAMMTEN SCHNITZEL NICHT MEHR! Hab schon das komplette Haus durchsucht, vom Keller bis zum Dachboden, selbst der Garten und die Garage blieben nicht verschont. Auch unser Hund beteuerte nach einem strengen Verhör immer noch seine Unschuld. Nun nagt in mir der Verdacht, dass dies so von dir beabsichtigt ist. Kann das sein? Wenn ja, warum? Oder sollten die Schnitzel erst zu Ostern zubereitet werden? Damit man sie zusammen mit den Ostereiern suchen kann? Bitte dringend um Klärung der Angelegenheit, bevor die versteckten Schnitzel anfangen zu riechen.*

*Mfg: Micha!*

Wenn du dich genau an die Anleitung gehalten hast, dann wäre dir aufgefallen, dass die „versteckten Schnitzel“ so genannt wurden, weil sie unter einer Schicht Kloßteig versteckt wurden – und nicht irgendwo anders! Solltest du sie nicht blödsinnigerweise eigenhändig versteckt haben, würde ich argwöhnisch den Hund betrachten, auch wenn er seine Unschuld beteuert. Ich habe selbst ein Exemplar der Gattung Canis lupus familiaris zu Hause und kann dir versichern, dass diese Spezies lügt wie gedruckt, sobald es ums Fressen geht, und dabei eine Professionalität an den Tag legt, auf die jeder Meisterspion mit grünem Neid reagiert. Selbst mit Lügendetektoren ist Hunden da nicht beizukommen – ein paar tausend Jahre Evolution sorgten in dieser Beziehung für eine höchst erstaunliche Fähigkeit. Man glaubt diesen Tieren ja, dass sie nichts mit dem Verschwinden der Schnitzel zu tun haben, wenn der letzte Bissen noch aus dem Maul hängt. Zudem kann der durchschnittliche Haushund ein großes Schnitzel neunmal schneller verschwinden lassen als Copperfield seine Assistentin!

## Abgang

„Ich will natürlich nicht den Teufel an die Wand malen.“

*Hallo Rainer,*

*neulich kam mir beim Lesen deiner Rumpelkammer die Frage in den Sinn, wie es wohl sein mag, wenn du einmal nicht mehr der Leserbriefonkel der PC Games bist. Ich will natürlich nicht den Teufel an die Wand malen, ich hoffe, du und deine Einsichten bleiben uns noch lange erhalten. Trotzdem ließ mich dieser Gedanke den ganzen Tag nicht mehr los. Wie lässt es sich gewährleisten, dass die Leserschaft dereinst einen würdigen „Rossi II.“ hat, an den sie sich wenden kann? Das Beste wäre es wohl, jemanden direkt dazu auszubilden. Doch das wirft noch mehr Fragen auf: Welche Schlüsselqualifikationen bräuchte ein Bewerber? Wie lange würde die Ausbildung dauern? Gibt es Aufstiegschancen? Wie würde die korrekte Berufsbezeichnung lauten? Ist ein Motorradführerschein zwingend notwendig? Sag mir doch bitte, was du von meinen Überlegungen hältst beziehungsweise ob du selbst schon darüber nachgedacht hast.*

*Dein Fan, Dani*

Da ich als nicht resozialisierbar gelte und die Geschäftsleitung ein weiches Herz hat, liegen bisher keine Pläne vor, mich auszuwildern. Andererseits denke ich auch nicht daran, noch zu Lebzeiten die Tastatur an den Nagel zu hängen, was in diesen finanziell angespannten Zeiten ja auch schwer vorstellbar ist. Noch erfreue ich mich bester Gesundheit, was bei einem Raucher natürlich ein sehr relativer Begriff ist, und nach wie vor macht mir dieser Beruf eine Menge Spaß, was vermutlich auf einen genetischen Defekt der Hirnanhangsdrüse zurückzuführen ist. Da ich zudem hier auch nicht den Guttenberg mache, besteht also noch keinerlei Anlass, sich auf meinen Rücktritt zu freuen. Diesbezügliche Vorbereitungsmaßnahmen werden von mir darum auch nicht unterstützt.

# Eat & Read

## Heute: Rossis Hackbraten

### Wir brauchen:

- 500g gemischtes Hackfleisch
- drei Klötzchen Kräuterbutter
- eine Packung Blätterteig
- 2–3 Chilischoten,
- eine Zwiebel
- ein Ei

Das Hackfleisch zusammen mit etwas Pfeffer und Salz, der klein geschnittenen Zwiebel und den Chilischoten (wer keine zur Hand hat, kann auch 2 bis 3 Teelöffel Sambal nehmen) vermengen. In die Masse noch die Kräuterbutterwürfel geben. Auf das Backblech eine Lage Backpapier und darauf den Blätterteig ausrollen. Auf eine Hälfte des Teiges das Fleisch geben und darauf achten, dass bis zum Rand noch mindestens zwei Finger breit Platz ist. Jetzt bestreichen wir die Kanten des Teiges mit Eigelb (wer keinen Pinsel hat – geschickte Finger tun es auch) und klappen den Teig zusammen, sodass das Hackfleisch damit vollkommen bedeckt ist. Die Kanten noch mit den Fingern etwas zusammendrücken und die Oberfläche mit Eigelb bepinseln beziehungsweise befingern. Unser Kunstwerk wandert dann bei 180 Grad in den Backofen. Hat der Teig eine goldbraune Farbe angenommen und es beginnt, lecker zu riechen (sollte nach 30 bis 40 Minuten der Fall sein), ist unser Hackbraten fertig. Der schmeckt übrigens ohne Beilagen und Soße ganz vorzüglich. Wer mag – ein einfacher Salat aus Tomaten, Zwiebeln, Essig, Öl, etwas Zucker und Salz passt hervorragend dazu.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung! Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

## Artwork




*Hi Rainer,*

*mich würde interessieren, ob man für eine Website von den Entwicklern veröffentlichte Artworks nehmen darf, ohne speziell bei den Entwicklern anzufragen.*

*In Hoffnung auf baldige Antwort: Alex*

Für solch ein Artwork setzt sich der Praktikant kurz an den Rechner, malt ein wenig mit einem Freeware-Programm herum und speichert das Meisterwerk – zehn Minuten später, nachdem er die Lust verloren hat – auf einem Downloadportal ab. Natürlich kann das jeder so verwenden, wie er will. Jetzt aber ernsthaft, auch wenn es schwer fällt: Solche Artworks werden von Fachleuten hergestellt, die auch bezahlt werden müssen. Schon alleine aus diesem Grund wird es die Firma nicht freuen, wenn sich jeder da nach Lust und Laune bedient und mit fremden Federn seine Homepage schmückt. Bei denen zu fragen, ob sie es gestatten, wäre das Mindeste. Oder wie reagierst du darauf, wenn du etwas hergestellt hast, das ein anderer verwendet, der dich noch nicht einmal um Erlaubnis gebeten hat?

## Religion




*Hallo Rainer,*

*als ich heute die PC Games Ausgabe 03/11 in den Händen hielt, war ich leicht verwirrt. Zu der Titelsto-*

*ry* ***Risen 2*** *zeigt ihr auf dem Cover einen Krieger in Rüstung, der eine gewisse Ähnlichkeit mit Tom Cruise hat. Da fragt man sich als geneigter Leser schon: War das Absicht oder sieht die Figur nur „rein zufällig" so aus? Sollen Leser nun mittels geheimer Botschaften oder Bilder der Scientology-Sekte dazu verleitet werden, ihren Glauben zu wechseln? Ich hoffe doch, dass das nur ein Versehen war und ihr nicht im Auftrag einer solch seltsamen Sekte arbeitet. Das wäre geradezu schockierend! In diesem Sinne hoffe ich auf eine baldige Antwort*

*Dein meèfrängischer Leser Christian*

Nur weil du paranoid bist, bedeutet das noch lange nicht, dass wirklich niemand hinter dir her ist. Ja, man kann eine gewisse Ähnlichkeit zur genannten Person feststellen. Kann – man muss aber nicht! Und selbst wenn dem so wäre, wäre deine Folgerung mehr als nur etwas gewagt. Ich habe mir sagen lassen, dass es sogar Zeitschriften geben soll, die tatsächlich den Tom abbilden. Stehen die alle im Dienste der Scientologen? Hier muss ganz eindeutig die Dosis deiner Medikamente neu eingestellt werden. Die einzige Botschaft, die das Cover übermitteln soll, ist, dass wir gerne deine 5,50 Euro haben wollen und du willens bist, in diesem Sinne die Besitzansprüche zu wechseln. Deine Religion kannst du dabei gerne behalten.

# Locker bleiben



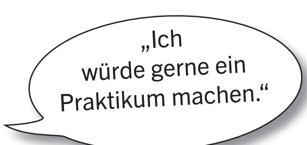

*hi jungs*

*ich finde euch voll lol aber ich finde es ein wenig schade das ihr immer die gleichen tehmen habt und ich fänd es cool würdet ihr mal so ein par ältere games reinställen soetwas wie clonk fals ihr das kennt wenn nicht geht ma auf www.clonk.de oder so was in der art leute macht weiter so und bleibt locker*

*euer sören*

Dass sich die Chefredaktion jeden Monat aufs Neue dazu entschließt, lieber über die neuen Spiele zu berichten als über alte und Freeware-Spiele, mag daran liegen, dass sich unsere Leser auch mehrheitlich dafür interessieren. Ich mag jetzt **Clonk** nicht schlecht reden, aber für einen Artikel in der PC Games gibt das Spiel dann doch zu wenig her. Ich kann mir auch kaum vorstellen, dass ernsthaft jemand dafür Geld ausgeben würde, um über ältere Spiele informiert zu werden. Auf deinen gut gemeinten Vorschlag werden wir somit wohl kaum eingehen. Aber hier kann jeder seine Meinung sagen. Ich würde auch gerne deinen Rat befolgen und locker bleiben. Allerdings fällt mir das sehr schwer, wenn ich mir überlege, dass wir hierzulande mehr als 4.000 Euro pro Jahr und Kind in ein Schulsystem investieren und dann E-Mails wie diese verschickt werden.

# Praktikum




*Sehr geehrte Redaktion,*

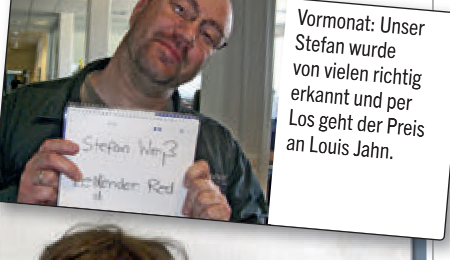
*ich würde gerne in den Osterfeiertagen für einen Tag ein Praktikum in Ihrer Redaktion machen.*

*Mit vielen Grüßen: Lukas*

Ein Praktikum dient dazu, theoretisches Wissen in der Praxis zu erproben und/oder dient der Berufsorientierung. Leider muss ich dir mitteilen, dass wir aus organisatorischen Gründen keine Kurzzeitpraktika anbieten. Ein einziger Tag ist zudem auch in keiner Weise sinnvoll. Welches Wissen sollte da vertieft oder angeeignet werden? Kann man in einem Tag einen Einblick in einen Beruf gewinnen? Es mag jetzt grausam klingen, aber damit du einen Tag in den Beruf hineinschnuppern kannst, müsste ein Redakteur dir zur Seite stehen, der dann natürlich für seine normalen Aufgaben nicht oder zumindest nur eingeschränkt zur Verfügung steht. Für einen einzigen Tag ist das ein entschieden zu hoher Aufwand. Bei allem sozialen Engagement kann ich verstehen, dass die Geschäftsleitung der Meinung ist, dass wir uns das nicht leisten können. Denn wenn wir für dich solch einen Tag anbieten, müssen wir es ja auch für andere Interessenten tun. In deinem Fall kommt noch der unklug gewählte Zeitpunkt dazu. Mit Sicherheit wird der eine oder

## WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?**



Vormonat: Unser Stefan wurde von vielen richtig erkannt und per Los geht der Preis an Louis Jahn.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen oder das Haustier der richtigen Person zuordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

## LESER DES MONATS

**Michael schützt sich auf dem Friedhof von Dartmoor mit einer in Knoblauch getränkten PC Games.**

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.



andere Kollege an den Osterfeiertagen zwar im Büro sein, aber ebenso sicher wird er da andere Pläne haben, als dich nebenbei noch ein paar Stündchen zu betreuen.

# Kinderlos

„Endlich spricht's mal einer aus!"

*Jawoll!*

*Endlich spricht's mal einer aus! Ich beziehe mich auf deine Kolumnen in den Ausgaben 03 und 04/11. Die lieben(den) Eltern werden dich für diese Artikel zwar steinigen, ich möchte dir aber hiermit meine volle Zustimmung zukommen lassen. Aus dem Thema könnte man in dieser Form übrigens auch gut eine Artikelserie machen. Da gibt's noch einiges mehr darüber zu berichten …*

*Grüße aus kinderlosem und ruhigem Heim, Julian*

Ich bin jetzt etwas verwirrt, weil die bitterbösen Zuschriften bislang ausgeblieben sind. Nur schwacher Zuspruch regte sich dazu bisher. Ich geb dir dahingehend Recht, dass es sich wirklich lohnt, daraus eine kleine Serie zu machen, aber denke, dass ich es mit dieser Ausgabe (immerhin die dritte zum Thema) belassen sollte, auch wenn man damit Bücher füllen könnte. Falls hierzu weiterer Klärungsbedarf bestehen sollte, kann dies ja (etwas kürzer) über die Leserbriefe stattfinden. Ich werde zwar öfter komisch angesehen, wenn ich gestehe, keine Kinder zu mögen, aber ich denke, dass meine Umwelt noch viel feindseliger reagieren würde, wenn jemand in meinem Alter und mit meinem Aussehen sich dazu bekennt, Kinder zu mögen und den Kontakt zu den lieben Kleinen sucht.

# Spendenaufruf




*jo rossi wat geht ab?*

*ich hab ma' ne Frage: kannste mir ma ne Mail mit den Eigenschaften für nen Laptop die man wissen sollte, schicken wäre echt net und könntest du mir ma eure Alten Spiele, die ihr nicht mehr benötigt zuschicken. Bitte.*

*Hannes Ramoser*

Die wichtigste Voraussetzung für dein Laptop wäre ein vorinstallierter Grundkurs der deutschen Sprache. Und die wichtigste Eigenschaft eines Laptops, die man unbedingt wissen sollte, wäre der Preis und wie lang man für den Kaufpreis arbeiten muss. Kausale Zusammenhänge ergeben sich dadurch zwangsweise. Um den Preis aufbringen zu können, benötigt man eine bezahlte Tätigkeit, welche hierzulande zumindest rudimentäre Deutschkenntnisse erfordert. Warst du in derselben Klasse wie Sören? Wie geht es eurem Deutschlehrer? Ist der vor ein paar Jahren verstorben und es hat keiner bemerkt, oder schreibst du wirklich absichtlich so? Redest du so, wie du schreibst? Denkst du auch so? Ich bin schon wieder urlaubsreif …

# Urlaub




*Hallo Rainer,*

*wie ich in der letzten PC Games lesen konnte, hast du es tatsächlich geschafft, Urlaub zu machen. Bist du einer der Menschen, die zu Hause bleiben? Oder eher der Typ für die Reisegruppe? Wo warst du überhaupt? Ich bin sicher, dass das nicht nur mich interessieren würde.*

*Grüße als Köln: PK*

Ich habe bisher einmal in meinem Leben eine Reise innerhalb einer Gruppe unternommen – nie wieder! Eine Aussage, die übrigens umgekehrt auch die Reisegruppe von mir machen wird. Hotels finde ich zwar toll, kann mir aber nicht vorstellen, einen ganzen Urlaub an einem Ort zu verbringen. Ich fliege am liebsten irgendwohin, habe keinen Plan, leihe mir ein Auto und lass mich dann überraschen. Wo ich war? Ich war in … Nein, das machen wir spannender! Ich stifte einen ungeöffneten (!) Karton mit unbekanntem Inhalt an den, der errät, in welchem Land ich mich aufgehalten habe.

## ROSSIS LEXIKON

**Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe**

### (G) Google Übersetzer

Google ist ein mächtiges Werkzeug und hilft in allen Lebenslagen. Zum kostenlosen Service gehört auch ein automatisches Übersetzungsprogramm, welches zwischen einer Unzahl von Sprachen übersetzen kann und so den Unkundigen in die Lage versetzt, einen Text, den er vorher nicht verstehen konnte, so in seine Landessprache zu übersetzen, dass er ihn danach auch nicht verstehen kann. Der Nutzwert ist stark eingeschränkt, doch der Unterhaltungswert ist unübertroffen!




Bildquelle: Google Translator Website

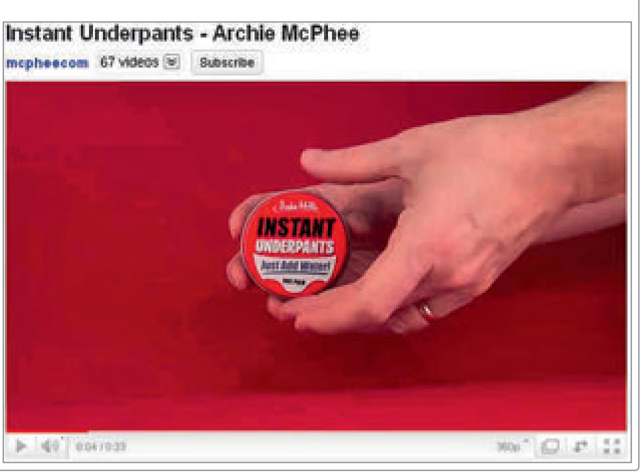
## ROSSI SHOPPT

**Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

### Instant-Unterhose

Jeder Motorradfahrer, dem schon einmal die Straße ausgegangen ist, kann ein Lied davon singen. Jeder, der eine ausgesprochen sportliche Fahrt mit dem PKW hinter sich hat und plötzlich blaues Licht auftauchen sieht, kann da mitreden. Jeder, der überraschend zum Chef gerufen wird, und jeder Ehemann, der nicht bemerkt, dass er mit Lippenstift am Kragen nach Hause kommt, kennt das. Es gibt bisweilen Situationen, nach denen man sich eine frische, neue Unterhose wünscht. Vielleicht ist aber auch nur die alte Büx verloren gegangen. Wie auch immer – in solchen Situationen ist man in der Regel echt aufgeschmissen. Abhilfe sollen hier die Instant Underpants schaffen. Klingt bei oberflächlicher Betrachtung wie ein Stück echte Lebenshilfe. In einer formschönen, kleinen Dose findet sich dieses Wunderwerk. Aus der Büchse entnehmen, kurz anfeuchten und schon steht eine frische, blütenweise Unterhose zur Verfügung. Klingt toll, aber wird nur in einer Form und Farbe angeboten. Beides würde ich der Rubrik „extrapeinlich" zuordnen. Die Bezeichnung „unisex" bezieht sich hier auf Form, Größe und Farbe, die im Einheitslook angeboten werden. Mit „Sex" hat das Bekleidungsteil wirklich nicht im Mindesten etwas zu tun. Im Gegenteil! So weit – so peinlich. Immerhin minimal besser als gar nichts! Womit ich mich aber auf keinen Fall anfreunden werde, ist die Tatsache, einen angefeuchteten Schlüpfer anziehen zu müssen.

http://www.mcphee.com/shop/products/Instant-Underpants.html




Bildquelle: Youtube

# Im nächsten Heft

Test

## The Witcher 2



In **Assassins of Kings**, so der Untertitel des zweiten Teils, geht der weißhaarige Monsterjäger Geralt wieder auf die Jagd. Einer der heißesten Kandidaten auf den Titel „Rollenspiel des Jahres"!

### Test

**Duke Nukem Forever** | Für letzte Ausgabe angekündigt, leider kurz darauf nochmals verschoben.

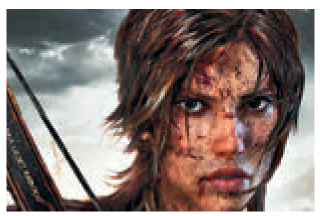


### Vorschau

**Deus Ex: Human Revolution** | Wir haben Teil 3 der Shooter-Saga ausführlich angespielt!

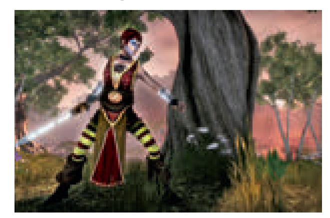
### Vorschau

**Tomb Raider** | Jüngere Heldin, neue Spielmechanik – wir gehen mit Lara auf Erkundungstour.



### Test

**Fable 3** | Größerer Umfang, bessere Grafik: Was taugt die PC-Fassung des Xbox-Hits?



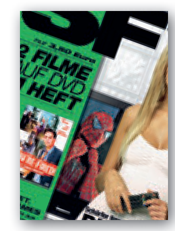
## PC Games 06/11 erscheint am 25. Mai!

Vorab-Infos ab 21. Mai auf www.pcgames.de

## LESEN SIE AUSSERDEM




**PC Games Hardware**
Großes Special: 15 Jahre 3D-Grafikkarten. Außerdem: Kaufberatung zum Thema RAM und neue High-End-Grafikkartenmodelle.




**SFT – Spiele, Filme, Technik**
Titelthema: Die neue TV-Generation – die wichtigsten Hersteller im Überblick. Außerdem: aktuelle MP3-Player und Spiele-Hits.







computec MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Vorstand** Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

**Chefredakteurin** Petra Fröhlich
**Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)** Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Stellv. Redaktionsleiter** Wolfgang Fischer
**Redaktion (Print)** Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Sebastian Weber, Stefan Weiß
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Marco Albert, Marc Brehme, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Oliver Pagacz, Rainer Rosshirt, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Sebastian Stange
**Redaktion (Videos)** Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
**Redaktionsassistenz** Yves Nawroth
**Redaktion Hardware** Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
**Lektorat** Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Monika Jäger, Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Sebastian Bienert
**DVD** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

**Verlagsleiter** Hans Ippisch
**Vertriebskoordination** Sabine Eckl-Thurl
**Marketing** Jeanette Haag, Christina Seifferth
**Produktion** Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
**Chefredakteur Online** Florian Stangl
**Redaktion** Sebastian Thöing
**Freie Mitarbeiter** Frank Moers, Michael Bonke
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
**Anzeigenleiter** Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

**Anzeigenberatung Online** freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650
Fax. +49 40 51306-960
Email: werbung@freexmedia.de
**Anzeigendisposition** anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen







Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.